No. 27
Seinen
青年
Animación japonesa y más
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
$20.00
Final Fantasy
Edicion Especial
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/

RedINTER

el host para tu sitio web
¡elige la vía del software libre!
bajo costo

http://arlequincreations.org/

con tu propio nombre de dominio
www.misitioweb.com

diversidad de herramientas de software libre
para hacer un sitio web
¡con gran funcionalidad y poder!

webalizer
(estadisticas detalladas de visitas)

tipo3:
sistema de administración de contenido (CMS)

MySQL, Perl, etc
Postgres, PHP,

RedINTER integra tu red a la Internet

Visitanos en
www.redinter.com.mx
o llama al 5096-5801

EN PORTADA...

EDICION ESPECIAL DE FINAL FANTASY

DIRECTOR GENERAL
Alan Chávez A.

COORDINADOR EDITORIAL
Rodrigo Olvera Farrera

DISEÑO GRAFICO
Jacqueline de la Rosa

VENTAS AL MAYOREO
55 38 35 42

ESCRITORES
Erika A. Caballero
Laura Michell
Julio Corona
Alain R. Gonzalez
Sthepanie Zamora
Sofia Moreno
Hugo A. Sanchez
Swordsman
Julio Garcia Perez
Rinoa Heartilly
Joser Parker (Spidey)

Daniel Vàzquez
(corresponsal en España)

Harumi R. Kawahara
(corresponsal en Japón)

AGRADECIMIENTOS A:
Evangelina Soto de
Columbia Tristar Mèxico
Veronica Vargas

IMPRESION
PLUS IMPRESOS
Obrero Mundial 804
55 38 35 42

SEINEN ES UNA REVISTA MENSUAL
NOVIEMBRE, 2001
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS PROMOCIONES DE SUS ANUNCIANTES.
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LA OPINION DE SUS ARTICULISTAS.

CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO: 7626
CERTIFICADO DE LICITUD DE TITULO: 10981
NUMERO DE RESERVA DE TITULO EN DERECHO DE AUTOR:
04-1998-052619374000-102

DOMICILIO DE LA PUBLICACION
OBRERO MUNDIAL 804, COL. ALAMOS
MEXICO D.F. C.P. 03400

TODAS LAS IMAGENES QUE ILUSTRAN ESTA PUBLICACION FUERON UTILIZADAS CON FINES INFORMATIVOS Y SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y COMPAÑIAS.

http://arlequincreations.org/

Por Alan Chávez A.

Bienvenidos a este primer especial que les prometimos desde el mes anterior, esperando que le disfraten y me disculpo ante todos ustedes por los retrasos que hemos tenido, pero ustedes mismos se darán cuenta que han sido para bien. Aprovecho también para dar a conocer los proyectos en los que hemos estado trabajando desde meses anteriores, para empezar nuestra página de Internet que conocían como www.seinen.com.mx ha salido de la red, para dar paso a una nueva alternativa que va mas allá de los temas que manejamos en la revista, ya que ahora nuestro nuevo sitio: www.generacionjoven.com dará un gran giro ya que también hablaremos sobre Música, T.V. Cine, y tendremos secciones fuera de nuestro ámbito editorial que irán descubriendo por ustedes mismos, además que nuestro sistema de chat también lo hemos mejorado al igual que nuestros foros de expresión en donde la dinámica será diferente ya que queremos saber de ustedes, sus inquietudes y que piensan del mundo en si, con tal de que todo el mundo se entere, y se vale de todo desde declaraciones de amor entre ustedes y demás cosas que ustedes deseen, así que los esperamos en la red, ya que les tendremos grandes sorpresas de ahora en adelante.

Y la segunda noticia que les tengo es que para las convenciones venideras, tendremos por fin a la venta un CD Rom en donde les presentaremos los mejores Anime Music Videos que navegan en la red, los cuales tratan de ediciones musicales de series de Anime con música del gusto general, por ejemplo ¿que les parece una edición de Dragon Ball Z con Musica de Linking Park o Metallica, o Record of Lodoss War con la canción de Duel of the fates de Star Wars Episode One? Bastante interesante, ¿verdad?

Pues ya lo saben, Seinen esta creciendo y ustedes son parte de ello, así que los esperamos el próximo mes con nuestro segundo especial el cual será una sorpresa para todos ustedes, y les hacemos la invitación de que nos escriban a:

Calle Valle de México Mz. 17 Lote 25 Dep. B
Colonia Fuentes de Aragón C.P. 55210
Ecatepec Edo. De México.

Vía Internet a:_ buzonseinen@hotmail.com

E internasen en la red con nuestra propuesta en www.generacionjoven.com

4 Cine
Final Fantasy

9 Articulo
Las Otras Fantasias

10 Clasicos
Final Fantasy I
Final Fantasy 2
Final Fantasy 3
Final Fantasy 4
Final Fantasy 5
Final Fantasy 6
Final Fantasy 7

18 Musica
Nobuo Uematsu
Fay Wong

24 Anime
Final Fantasy
La Leyenda de los Cristales

25 Clasicos
Final Fantasy 8

29 Alternativo
Final Fantasy Tactics

30 Clasicos
Gameboy

32 Musica
Letras de canciones

33 Clasicos
Final Fantasy 9

36 Lo Nuevo
Final Fantasy 10

38 Alternativo
Chicz

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por Alan Chávez A.

Como lo prometido es deuda, en el número pasado les coménte que hablaríamos ampliamente sobre esta gran producción realizada por Squaresoft, y henos aquí, después de casi dos meses desde su proyección en las salas de cine.

Pero, realmente llenó las expectativas?

Una pregunta que muchos críticos de cine y fans se han hecho; la razón de ello es que la trama fue tanto lo suficientemente sencilla, como a su vez contaba con un final algo complejo, para un público que no estaba acostumbrado a este tipo de historias.

Final Fantasy: El espíritu de nosotros, nos habla sobre el cuidado de nuestro planeta, planteando también temas como el amor o la vida más allá de la muerte. Pero bueno, la forma más sencilla para explicar esta trama es retomando la historia e ir analizando cada uno de los temas a tratar.

La historia

Todo comienza en el año 2040, cuando un meteorito cae en nuestro planeta, dicho meteorito resultó ser un pedazo de un planeta anteriormente habitado por una raza de guerreros, quienes su único ideal era el de conquistar y pelear, lo cual llevó a su mundo a la destrucción, por consiguiente no quedó ningún sobreviviente, solo espíritus confundidos, llenos de ira, miedo y desesperación.
Los espíritus confundidos de este planeta, al estar en el planeta Tierra, siguen con el único objetivo que ha traspasado la barrera entre la vida y la muerte, "La destrucción y la demostración de quien es la raza dominante del planeta". Gracias a este deseo, y percatándose de que no tienen forma física para destruir a los habitantes del planeta en un plano físico, deciden hacerlo por medio del plano espiritual, por lo que se llevan las almas de sus enemigos, y las integran como parte de si mismos. **Este comportamiento se puede representar que mientras haya ira y odio en sus corazones siempre estará presente ese sentimiento de querer destruir y conquistar, no importando a quien pueda perjudicar, y solo complacer un sentimiento de demostrar quién es el mejor ante todos; tal y como en el pasado lo hiciera Napoleón Bona-parte, o en nuestros días, las empresas grandes que explotan los recursos naturales del planeta, despojándonos de un futuro para nuestros hijos y queriendo demostrar que la raza humana es el dueño del planeta y puède hacer de él lo que quiera, no importando si en el proceso lo está perjudicando**

Ante esta cruda realidad, el Doctor Sid, un reconocido científico, con ayuda de sus investigaciones y sus experimentos, logra crear campos de fuerza, y armas que puedan combatir a estas formas de vida espirituales. También ha llegado a descubrir la forma de eliminar por completo este tipo de energía espiritual por medio de otra similar, la cual parece ser un mito para muchos científicos, ya que se trata del Gaia, una proyección de energía que proviene del planeta mismo; para esta investigación tiene a su lado a su más destacada alumna, la Doctora Aki Ross, quien tiempo más adelante, es infectada por uno de estos seres extraterrestres, pero a su vez el Doctor Sid logra contener al espíritu, y encuentra en él una solución a sus problemas, ya que al juntar 8 espíritus compatibles, incluyendo al de Aki, logrará realizar una proyección de la energía del Gaia, la cual podría salvar al planeta: es por ello que Aki se encuentra en la búsqueda de los espíritus restantes con tal de salvar a su planeta, y a si misma antes de que el espíritu que habita en su cuerpo pueda extinguir por completo su vida.

La más pura representación del conocimiento ante la ignorancia o el dialogo ante la guerra, la cual busca una forma de evitar las muertes de miles de personas, y buscar mejor una solución razonable que pueda evitar la destrucción, y que mejor pueda dar frutos productivos para una causa justa.

Año 2065, año en el que se desarrolla la historia en si. Aki ha encontrado al sexto espíritu, en lo que una vez fuera el Times Square de la ciudad de Nueva York. En este lugar es acorralada por varios espíritus, pero es salvada por el escuadrón ojos profundos, comandado por el Capitán Gray Edwards, y es llevada a una de las pocas colonias habitadas por seres humanás, y que son protegidas de los espíritus extraterrestres, en donde se lleva a cabo una junta importantes entre militares, científicos y lideres mundiales, con tal de terminar de una vez por todas con la raza enemiga. El General Hein, es un respetado militar, que su único objetivo es acabar con la amenaza inminente a toda costa, no importando las consecuencias, dicho General sugiere la utilización de una poderosa arma espacial llamada Zeus, la cual puede llegar a causar daños irreversibles al planeta. Ante esta propuesta, todo el consejo está por una parte en desacuerdo, gracias a las consecuencias que podría provocar al planeta, para ello el Doctor Sid expone la posible solución de la exposición de una energía similar a la enemiga que pueda utilizarse para contrarrestar a esta, para ello el General Hein, cuestiona dicha teoría por medio del mito de la utilización del Gaia,

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

la cual no deja de verse como fallo. Por lo que el consejo duda del éxito que pueda obtenerse de dicha teoría, ante esta situación entra en escena la Doctora Aki Ross, quien demuestra que puede ser posible que la teoría pueda dar resultado, ya que ella es una muestra viviente del éxito de dichos fundamentos, y logra ganar un poco más de tiempo para la búsqueda de los espíritus faltantes y de la utilización del Zeus.

Pero el General Hein, no conforme con el resultado de la junta del consejo, confecciona un plan que pueda permitirle utilizar su arma ante la amenaza palpante, para ello manda vigilar la siguiente búsqueda del séptimo espíritu, en caso de que la Doctora Aki Ross presente anomalías, que puedan representar una posible forma de que los extraterrestres puedan utilizarla como espía. Al terminar dicha misión, los resultados son favorables, tanto para el doctor Sid, como para el General Hein, ya que se encontró al séptimo espíritu, y se descubrió que la doctora podría representar una amenaza, ya que los espíritus extraterrestres se comunican con Aki por medio de sueños, en los cuales se le muestra la forma en que pereció esta raza, pero en esta ocasión en particular el Capitán Edwards también puede ver dicha visión, ya que se le conectó a la Doctora Ross, como soporte de vida, pues el espíritu que tiene dentro de ella le está extrayendo la vida por completo.

Al terminar de ver la visión, El General Hein, manda a sus hombres a arrestar al escuadrón del Capitán Edwards, junto al Doctor Sid y a Aki, con la acusación de espionaje enemigo. Y para conseguir el éxito a su favor, este comienza a dejar pasar varios espíritus a la fortaleza, y así forzar al consejo, a utilizar el Zeus. Pero esta operación, se le sale de sus manos, y el enemigo ha entrado por completo a la fortaleza, y comienza a llevarse los espíritus de los habitantes de esta. El Escuadrón Ojos Profundos, y los Doctores intentan un escape desesperado por salir de ahí, pero en el transcurso, se pierden varias vidas, y los únicos sobrevivientes del lugar, son el Doctor Si, el Capitán Edwards, la Doctora Aki Ross, y el General Hein, quien piensa en el suicidio por su gran error que cometió.

Esto ha sido de las partes mas importantes de la película, en donde vemos representados a la ignorancia y al conocimiento, ante una amenaza en común. La ignorancia es representada por el General Hein, quien busca por medio del camino fácil terminar con el enemigo que lo despojó de sus familiares y que solo busca la venganza sin importar las consecuencias. Y por otra parte, tenemos al conocimiento representado por el Doctor Sid y por Aki, quienes buscan, por medio de razonamiento y fundamentos, el solucionar el problema, no por medio de guerra o armas que puedan perjudicar a sus semejantes, sino por medio del diálogo, y la investigación que puedan dar una buena solución al problema, sin que alguien pueda salir perjudicado. Pero ante la desesperación de que el proceso sea lento, el General Hein optó por el camino fácil, lo cual lo único que demostró es que su ignorancia provocó muchas muertes, todo con tal de obtener su preciada venganza, y su única forma de absolución es quitarse la vida para remediar sus errores. Demostrando así, que el camino fácil en ocasiones puede llegar a ser el camino mas difícil y más doloroso, y que las soluciones favorables llevan un proceso lento, pero seguro y benéfico para todos.

http://arlequincreations.org/

El doctor Sid, ante lo sucedido, emprende la búsqueda de una solución que pueda terminar con la amenaza inminente, es por ello, que buscan al octavo espíritu, y lo encuentran en donde se originó el problema, el lugar en donde calló el meteorito. Y en efecto, en ese lugar se encuentra la salvación de todos, y para ello, tendrán que llevar a cabo una misión suicida, en donde tal vez no haya retorno, pero tomando encuenta las opciones, de que es todo o nada, deciden lanzarse por el todo. El General Hein, es salvado de milagro por las personas encargadas del Zeus, ya que le piden autorización para aterrizar, justo antes de que se pueda suicidar, por lo que Hein encuentra una ultima esperanza ante su venganza.

Una vez adentro del cráter donde cayo el meteorito, Aki y el Capitán Gray Edwards se encuentran atrapados ante la mas grande emanación de espíritus de todo el planeta, en donde logran encontrar al ultimo espíritu, pero su logro, se verá destruido ante la desesperación de Hein por acabar con quienes crearon su ira interna, y es así como dispara el Zeus, y acaba con el logro que obtuvieron Aki y Gray, quienes logran sobrevivir a los disparos de Hein, pero no por ello a salvo, ya que se encuentran en el fondo del cráter, y rodeados ante el enemigo. Pero no todo está perdido, ya que Aki ha encontrado a la misma escencia de la tierra, el Gaia.

El Doctor Sid se encuentra emocionado, ya que ante sus manos está la salvación del planeta, y le explica a Aki lo que tiene que hacer, y Gray, aunque dudoso del éxito que se pueda obtener hace lo que Aki le pide.

Y con sumo éxito, logra atrapar al octavo espíritu y comienza la anulación de onda de energía extraterrestre, pero el General Hein no se rinde, y logra un último disparo con el Zeus, y logra destruir al Gaia, la última esperanza del planeta, costándole su propia vida en el proceso.

Aki, se encuentra malherida, y se percata de que el Gaia ha sido destruido, aunque sigue parte de la escencia del Gaia en su poder. Gray se percata de ello, y de su situación, ya que la escencia extraterrestre sigue creciendo cada vez más, y tomando en cuenta todo lo que le comentó Aki sobre el Gaia y esperanzándolo sobre la vida más allá de la

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

muerte, decide sacrificarse y llevarse consigo la energía del Gaia, con tal de infectar a la energía extraterrestre, y así anularla por completo.

http://arlequincreations.org/

Aki no acepta la idea pero tiene que aceptarla y actuar rápido, por lo que se coloca fuera del peligro y sosteniendo la mano de Gray, logra traspasarle la esencia del Gaia, mientras que su espíritu es succionado por la energía extraterrestre. Dando así como resultado un gran éxito, pero con una gran perdida para el corazón de Aki. El Doctor Sid, una vez estando consciente después de los ataques del Zeus, logra percatarse de la ascensión del Gaia hacia el cielo y de cada una parte que la conforma, como lo es la esencia de cada ser vivo en la Tierra, por lo que Sid se siente feliz de haber obtenido el éxito deseado, mientras que Aki logra salir del cráter, y admira la belleza del planeta, una vez siendo eliminada la amenaza que rondaba, observando en el cielo a una águila disfrutando de su libertad, que en sus palabras representaba a un vigilante que esperaba a que la tierra volviera a florecer y pudiera disfrutar plenamente de ella.

Como podrán ver, esta fue la última parte de la película, la cual muchos no comprendieron y se quedaron con cara de ¿WHAT?. Pues bien para Sakaguchi, el creador de la saga de Final Fantasy, y productor de la misma película, representa varios aspectos.

Que nunca se deben de perder las esperanzas, aun a pesar de que la situación sea difícil, en ocasiones, vale la pena alejarse un poco para tomar un respiro y regresar con fuerzas para seguir adelante, y buscando una solución racional al problema, y que siempre se debe de buscar la solución en lo que ocasionó el problema, ya que uno en ocasiones no quiere enfrentar de nuevo el pasado. Esto es de acuerdo a como nuestros héroes buscaron la solución en el cráter del volcán, y que en el caso de Hein, no vale la pena solo regresar, y seguir con esa nube negra que impide encontrar una solución sin tener que recurrir a la violencia, ya que solo empeorara los problemas en lugar de arreglarlos.

Y bueno, con respecto al final sobre el amor entre Aki y Gray, y la salvación de la tierra, está representado en el águila, ya que aún a pesar de que esa persona amada ya no se encuentra a nuestro lado, siempre debemos tener la esperanza de que se encuentra cuidándonos, y que en sus últimos momentos con vida quiso lo mejor para nosotros, por lo que no debemos sentirnos mal, y debemos tomar en cuenta de que tal vez se encuentra en un lugar mejor que en el que estamos, y que nuestro dolor que sentimos de perder a alguien, no le hubiera gustado a esta persona, ya que en el caso de Gray, solo hizo lo correcto con tal de darle un lugar mejor donde vivir a Aki, y que pudiera ser feliz, ya que si hay odio, y miedo, el alma no podrá sentirse tranquila y será un verdadero infierno por siempre, pero en cambio si existe fe y amor, el alma estará tranquila, sabiendo que mientras vivió hizo lo correcto ante sus semejantes, de esta forma otorgándole a su alma su lugar en el cielo.

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Por Spidey

Un punto diferente y datos técnicos de Final Fantasy el espíritu en nosotros, por nuestro buen amigo Spidey desde España.

La esperada película de los creadores de la saga más famosa de RPGs ya está aquí. Un homenaje para todos los amantes del buen cine y, sobre todo, para todos los que disfrutaron con sus videojuegos. Leed, leed y veréis que no estamos ante un estreno cualquiera...

Con los últimos juegos de la saga ***Final Fantasy***, la compañía japonesa **Square** ha demostrado una nueva forma de hacer arte en el mundo del videojuego. Aparte de la magnificencia de las historias de sus juegos y del espectacular apartado técnico de cada uno de ellos, uno de los aspectos más asombrosos de estos juegos de rol siempre han sido sus impresionantes vídeos *CG* (*Computer Graphics*), unas animaciones que, a opinión de muchos, poco tenían que envidiar a las producciones de **Pixar** (creadoras de películas como ***Toy Story*** o ***Bichos***). Muchos de los fans de ***Final Fantasy*** nos hemos preguntado alguna vez el qué pasaría si **Square** realizase un film de ese estilo, habiendo demostrado de lejos la gran calidad de sus vídeos en sus juegos. Pues bien, se podría decir que ***FINAL FANTASY: The Spirits Within*** es un paso hacia delante en el trabajo *CG* de **Square**, y más aún... ¡una gran película!

FINAL FANTASY: El Espíritu Interior está producida por *Jun Aida*, responsable de haber producido ***Street Fighter, the Movie*** y diversas series de animación basadas en personajes de la compañía **Capcom**. Según *Aida*, con esta experiencia quiere impresionar al público al igual que lo hizo en su tiempo ***Parque Jurásico*** con sus impresionantes dinosaurios por ordenador: "*aparte de un apartado visual sin precedentes, contamos con una buena historia*". Por otro lado, la dirección corre a cargo de *Hironobu Sakaguchi*, presidente de **Square USA** y máximo responsable de la saga ***Final Fantasy*** en su formato videojuego: "*siempre quise crear una forma de espectáculo que uniera la genialidad de los videojuegos con los efectos especiales del cine*".

Cerca de 200 personas, durante más de 5 años de trabajo en **Square Honolulu**, y con unos 140 millones de dolares de presupuesto han dado como resultado una de las películas más impactantes visualmente hablando. Horas y horas de especialistas trabajando con complicadas técnicas de *motion capture* y más trabajo aún de mano de los mejores genios grafistas del mundo nos harán olvidar que los personajes protagonistas de esta aventura llevada a la pantalla grande son meros gráficos, llegando a sentirlos como si fuesen verdaderas personas. Los gestos faciales, los movimientos corporales, los tejidos de la ropa... incluso el cabello, en el cual veremos como prácticamente cada fibra de pelo se mueve de forma independiente, todo ha

http://arlequincreations.org/

sido tratado con tal detalle mismo que es difícil diferenciar lo generado por ordenador de lo real, tan sólo hay que ver cualquiera de los personajes de cerca, y ver la impresionante calidad de las texturas de la piel. En conjunto, algo que sólo los técnicos de **Square**, algunos animadores de **Disney**, gente del equipo de efectos especiales que participó en ***Titanic*** y el *scenario director* de ***Matrix*** han podido conseguir. Aparte, para las voces originales se han contado con actores como *Alec Baldwin, Steve Buscemi*, para dar aún más carisma a los actores virtuales.

La ambientación en general recuerda a la del clásico ***Final Fantasy VII*** de Playstation, mostrando un mundo supuestamente futuro y post-apocalíptico. Un asteroide ha destruído nuestro planeta, y los únicos lugares habitados son unas ciudades construidas bajo unas cúpulas hechas especialmente para evitar la entrada de los *Phantom*, unos alienígenas cuya meta es acabar con toda vida humana, absorbiendo la energía vital de los seres vivos. Aquí es donde entra la protagonista de la película, *Aki Ross* (doblada originalmente por *Ming Na*, que ya hiciese la voz de ***Mulan***), una joven doctora "tocada" por los *Phantom*, y sólo sigue con vida gracias a la energía que le transmiten los seres vivos. Tal y como se desarrollarán los acontecimientos, será ella la única esperanza para salvaguardar nuestro mundo de la aniquilación por parte de los alienígenas. Para ello contará con la ayuda del Doctor Sid y el *Escuadrón Ojos Profundos*, un grupo militar dispuesto a sacrificarse hasta las últimas consecuencias con tal de luchar por la humanidad.

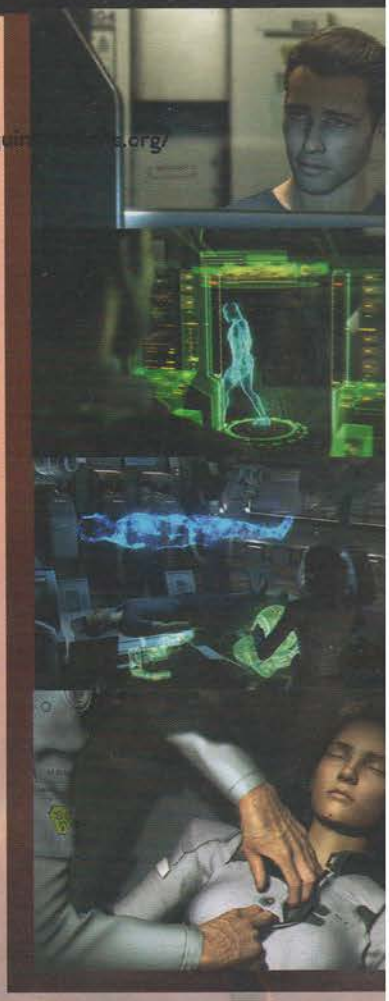
Square ya tiene planes para desarrollar más películas, hecho el cual será muy bienvenido teniendo en cuenta el esplendor que resuma ***Final Fantasy: El Espíritu Interior***. Todo dependerá en parte de los resultados obtenidos en taquilla por la película, la cual debe amortizar la increíble cantidad monetaria aportada por la compañía y sus accionistas. Teniendo en cuenta que, por ahora, los resultados obtenidos en los EEUU no han sido todo lo satisfactorios que deberían, la cosa está un poco complicada. Tal vez el público yanki no esté acostumbrado a un film con una mentalidad tan espiritual, tan "de **Square**", y más teniendo que competir en taquilla con un peliculón también realizado por ordenador (aunque de un género totalmente diferente) como ***Shrek***. Lo que está claro es que **Square** ha hecho temblar los cimientos hollywoodenses, dejando en ridículo en el aspecto técnico a la práctica totalidad de películas realizadas por computadora, y en un pequeño segundo plano, haciendo temblar a más de un actor temiendo el que puedan sustituirlos algún día por personajes renderizados.

El poder de la imaginación:
Un perfil de Hironobu Sakaguchi

Por: Laura Michell

¿Es posible cambiar al mundo con un puñado de sueños, un poco de ganas de trabajar y mucha fe? Tal vez. Tal vez no.

El hecho es que si examinamos con atención la historia, nos daremos cuenta de que muchos de los grandes cambios han salido de mentes individuales, con su correspondiente dotación de ideas, trabajo y fe. ¿Puede algo tan sencillo como un juego modificar nuestro mundo, nuestra percepción de las cosas? Eso está por verse. Pero es algo en lo que el director, productor y escritor Hironobu Sakaguchi cree firmemente.



El mundo privado de Sakaguchi, poco a poco, se ha transformado de un espacio cerrado que compartían algunos pocos en un gran mundo donde prácticamente no hay restricciones de entrada. Pero a medida que el planeta Tierra comienza a enterarse de que existe algo llamado Final Fantasy, nos damos cuenta de que no estamos viendo sino la punta del iceberg.

¿Quién es la mente creativa tras Final Fantasy?

Comencemos desde el principio. Hironobu Sakaguchi nació en noviembre de 1962. Siendo toda vía estudiante, consiguió trabajo de tiempo parcial en una pequeña compañía de software llamada Square. No era algo a lo que pensara dedicarse demasiado tiempo; calculaba, a lo mucho, dos meses. Como ocurre con muchos productos populares de Japón, los videojuegos tienen deuda con los Estados Unidos. El mismo Sakaguchi ponía juegos norteamericanos en su computadora Apple II y permanecía horas y horas tras la pantalla; su interés trascendió el simple entretenimiento, y comenzó, poco a poco, a programar sus propios juegos; le gustaba incluso abrir los diskettes para ver cuánto tenían escrito.

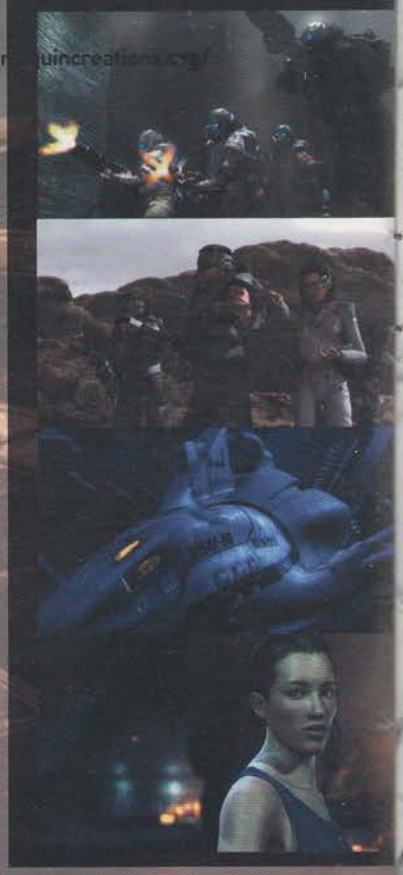
A su llegada a Square, la compañía no había hecho nada, en realidad. Por suerte o coincidencia, el director del primer artículo que sacarían acababa de marcharse y el equipo de producción estaba desbaratado; Sakaguchi, quien llegó solicitando trabajo como programador, terminó como cabeza del proyecto. El juego resultante, Death Trap, salió para las PC, y fue uno de pocos productos creados para esta computadora que produjo Square antes de cambiarse a la consola Famicom (Nintendo) y producir tres juegos más; entre ellos uno de carreras, Rad Racer, que tuvo un éxito relativo. Siendo un programador de gran inteligencia y sensibilidad, Sakaguchi se dio cuenta de que lo más importante en un videojuego no es tanto el uso de la tecnología, sino una historia sólida y buenos personajes. Pero ninguno de sus primeros trabajos en Square lo satisfizo por completo. Y entonces nació la idea de hacer un RPG. Conviene recordar que este tipo de videojuegos ya tenían un mercado a mediados de los 80. Influenciados claramente

http://arlequincreations.org/

por las novelas de fantasía y los juegos de rol de mesa, algunos programadores ya habían empezado con sus propios diseños, que se movían básicamente con textos. Por lo que respecta a Japón, el género estaba prácticamente en manos de la compañía Enix, con su Dragon Quest (Dragon Warrior en Estados Unidos), y no era para menos: tenían a Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, en el diseño de personajes, y al escritor Yuji Horii como creador conceptual. Si bien el riesgo era grande, Sakaguchi le presentó un esbozo de su propio RPG al presidente de Square. Éste, que no tenía muchos conocimientos de videojuegos (?) le preguntó que si eso era bueno, y al programador no le costó mucho trabajo convencerlo. Sakaguchi se propuso que su siguiente juego sería lo mejor que hubiera hecho; y como (así lo pensaba él entonces) sería su último trabajo, eligió para el proyecto el nombre de Final Fantasy.

El equipo encargado de Final Fantasy, compuesto al principio de únicamente dos personas, creció hasta llegar a veinte. En él estaban, por el apartado de diseño de personajes, un joven pintor autodidacta con algunos trabajos de importancia en su carrera, Yoshitaka Amano; y en la música, el compositor Nobuo Uematsu. Este primer RPG no se veía demasiado distinto de los demás. Contenía elementos clásicos: magos, guerreros, lucha del bien contra el mal... Pero aún desde entonces dejaba traslucir la muy personal filosofía (a caballo entre shintoísmo y taoísmo) de Sakaguchi sobre las fuerzas que controlan al mundo, su equilibrio y el lugar del espíritu humano. Pero más allá de esta filosofía, Sakaguchi confesó haberse inspirado... ¡por la película Terminator, de James Cameron! Explicó, más adelante, que se refería a la perfecta coordinación entre la música y la acción, y las melodías particulares que creaban y mantenían un cierto estado de ánimo. La música, en efecto, es uno de los puntos más fuertes de todos los Final Fantasy Final Fantasy apareció en Japón en 1987, y llegó a los Estados Unidos en 1990. Y el resto ya es historia: prácticamente sacó a Square del anonimato, impulsó las carreras de Uematsu y Amano y le presentó a una audiencia hasta hacía poco limitada los alcances de un videojuego. Sakaguchi fue promovido al puesto de Vicepresidente Ejecutivo de Square en 1991. Ya para entonces había creado dos Final Fantasy más para Nintendo.

Un hecho vino a marcar su existencia de manera definitiva el fallecimiento de su madre, acaecido por el tiempo en el que trabajaba en el tercer Final Fantasy. La preocupación por la vida y la muerte, a mayor o menor grado, comenzaron a mostrarse en los juegos que creó a partir de entonces, aunque nunca de manera tan evidente y amarga como en la magnífica séptima entrega de la serie; uno de los pocos videojuegos que no cuenta con "final feliz", y en el que se presenta por primera vez la teoría del ciclo de la vida y la existencia del alma de la tierra, que más tarde se repetiría en la película Final Fantasy: El espíritu en nosotros.



En 1995, Sakaguchi se reunió con sus antiguos "rivales" de Dragon Quest, Akira Toriyama y Yuji Horii, para formar lo que llamaron Dream Team y crear uno de los RPGs más entrañables producidos por Square: Chrono Trigger. En el mismo año, Sakaguchi se convertiría en presidente de la división estadounidense de su compañía, Square LA (más tarde Square USA). El Final Fantasy VII, que marcó el salto de Square de Nintendo a Sony, se convertiría en fenómeno de ventas, y uno de los juegos más populares para la consola Playstation. Los RPGs comenzaron a llegar al público en general, y al mismo tiempo Hironobu Sakaguchi movió su puesto de jefe de proyectos al mucho más cómodo de productor. Para entonces ya estaba planeando cierta película... Tuvo una participación moderada en el Final Fantasy VIII, pero resulta obvio que se involucró mucho más en el juego siguiente. El Final Fantasy IX es por igual un claro homenaje a los fieles jugadores de la serie y una melancólica mirada atrás a los proyectos de una vida. En el año 2000, Sakaguchi ingresó al Salón de la Fama, en la tercera ceremonia anual de entrega de Premios por Logros Interactivos, de la Academia de Artes y Entretenimiento Interactivo, lo que lo colocó junto a l los diseñadores premiados anteriormente, Shigeru Miyamoto y Sid Meier. Al recibir su premio, declaró que se sentía contento de que su trabajo no sólo fuera apreciado por aficionados, sino también por colegas; y que su meta con cada Final Fantasy era proporcionar a los jugadores los mayores avances tecnológicos, sin hacer de lado historias conmovedoras y grandiosasexperiencias visuales.

Su película Final Fantasy: El espíritu en nosotros, se estrenó a mediados de 2001. No hay mejor metáfora para resumir el pensamiento de Hironobu Sakaguchi, y para mostrar qué tan lejos nos puede llevar un sueño.

Vago Comic Lobo Comic

videos de animé, tarjetas, posters, mangas, juguetes, revistas americanas y modelismo

http://arlequincreations.org/

Av. Central No. 50, Plaza Center, Local 30, Mz. 29
Anáhuac, Secc. A; Ecatepec EDO. de México.
Aunos pasos del metro Olimpica.

LAS OTRAS FANTASÍAS

http://arlequincreations.org/

Por Julio Corona:

Antes de entrar en materia y hablar de los juegos que forman el grosso principal de la serie, quizás sería bueno mencionar los juegos que de una forma u otra están relacionados con Final Fantasy, así como los que ostentan el nombre Final Fantasy sin ser realmente parte de la saga.

Final Fantasy Mystic Quest:
Antes de hablar más a fondo de este juego, debemos hacernos una pregunta importante: ¿Porqué los jugadores disfrutan tanto un RPG? La respuesta es muy sencilla: Las tramas envolventes, combates memorables, personajes coloridos y complejos, la innumerable selección de armas, magia y equipo; mundos originales y llenos de vida, un soundtrack que ajusta perfectamente en cada escena, momentos épicos y emotivos, y por supuesto, ese sentimiento tan especial al ver un excelente desenlace que hace que esas largas horas frente a nuestras consolas hayan valido la pena. Final Fantasy Mystic Quest no tiene ninguno de estos elementos.

Contrario a la creencia popular, ni Hironobu Sakaguchi, ni Yoshitaka Amano, ni el señor Nobuo Uematsu tuvieron participación alguna en este juego, sino que fue una producción 100% de Square USA liberada en octubre de 1992. En aquellos principios de los noventa, la división norteamericana de Square había notado que el público estadounidense no consumía tantos juegos RPG como los consumidores del Japón (con una diferencia de 10 a 1), y eso hería directamente sus ganancias en este lado del mundo.

Square, muy erróneamente, asumió que el público americano no consumía tantos RPG's porque eran demasiado «complicados» para nosotros, y si querían ampliar ese mercado en nuestro continente debían lanzar un RPG simplificado para atraer mas consumidores, y una vez hecho esto, nos «graduarían» a la serie regular de Final Fantasy. El pésimo juicio de Square y su extrema subestimación contra los jugadores de nuestro continente dio como resultado esto: Final Fantasy Mystic Quest, el cual es no sólo el peor juego en la historia de Square, sino también, muy posiblemente en la historia de los videojuegos.

Por supuesto, el plan de Square se volvió en su contra en muchas formas. Los jugadores americanos no sólo nos sentíamos indignados por la opinión que Square tenía de nosotros, sino también, muchos apenas habíamos terminado Final Fantasy IV y ansiábamos por más. Cuando todos esos jugadores corrieron a conseguir lo que creyeron el siguiente juego de la serie, su sorpresa e ira no pudo ser mayor cuando se encontraron con un RPG lobotomizado y simplista hasta el extremo, donde un pseudo héroe de nombre Benjamin va junto con sus aliados a restaurar los cuatro cristales elementales, reunir las crestas sagradas y finalmente ascender la Torre Focal para enfrentarse al Rey Doom del Castillo Doom... ahem... en fin.

Por si estas terribles faltas en la historia y los personajes no fueran suficientes, el juego en sí no aportaba ningún reto o diversión, y Square no sólo había fallado en atraer mas fans al género RPG, sino también había puesto en vergüenza y en ridículo a los jugadores de nuestro continente cuando esta nefasta pieza de software llegara a Japón en septiembre de 1993 bajo el nombre de Final Fantasy USA. La labor de redefinir los hábitos de los jugadores e inclinarlos hacia el género RPG no requería de un juego diseñado para niños de 4 años, sino una enorme labor publicitaria que no veríamos sino hasta Final Fantasy VII.

Final Fantasy Tactics:
Square haciendo suyas las ideologías de Microsoft un buen día dijo: ``Si no les puedes ganar, cómpralos´´. Y así, reunió a la mayor parte de los equipos que trabajaron tanto en Ogre Battle como Tactics Ogre, (un claro ejemplo está en diseñador de personajes Akhihiko Yoshida) y la similitud de FFT con estos juegos es obvia. Por supuesto, este juego es mucho más «táctico» que los demás Final Fantasy, eso ademas de que tiene la producción de parte de Yasumi Matsuno de Vagrants Story y será discutido en detalle mas adelante.

Cuatro Final Fantasy para llevar, por favor:
Entre lo menos conocido en el mito creado por Sakaguchi, están unas series de juegos lanzados para el GameBoy bajo la bandera de Final Fantasy. El primero que merece mención es Final Fantasy Adventure, que en realidad fue lanzado en Japón como el primer juego en la serie Seiken Densetsu (conocida en nuestro continente como Secret of Mana). Resulta interesante mencionar que Seiken Densetsu, en realidad fue creado como una ramificación de la serie principal de Final Fantasy. Los otros tres juegos que se liberaron para la consola portátil de Nintendo fueron Final Fantasy Legend I, II y III. De la misma forma que con Adventure, la serie Legends tampoco son juegos de Final Fantasy y solo portaron ese nombre en América. Legend en realidad son juegos SaGa, y son las del famoso SaGa Frontier. Como con Final Fantasy Tactics, estos juegos serán vistos en detalle mas adelante.

Ehrgeiz:
Los fans se han preguntado por años como sería un juego de pelea con los personajes de Final Fantasy, y es justamente esta curiosidad la que satisface este juego, en el que se puede jugar con Cloud, Tiffa y Sephiroth entre otros. Otra vez, este juego será detallado más adelante.

Secret of Evermore:
Por alguna razón Cecil, de Final Fantasy IV, vive en un lugar llamado Ebon Keep. Además, otros personajes de FF IV y V pueden ser vistos en el coliseo.

Chocobo's Mysterious Dungeon:
En este juego, tienes que guiar a un lindísimo chocobo a través de varios niveles de un calabozo, al mismo tiempo que combates super lindos monstruos con la ayuda de unos Summon muy lindos, y en la secuela, Chocobo gana la ayuda de un extremadamente lindo moogle... acción y emoción interminables... (ahem)

Chocobo's Racing:
Muy similar a Chocobo's Dungeon, sólo que aquí se libran carreras y el juego es un poco más entretenido. Antes de correr cada circuito recibes consejos de tu confiable mecánico, Cid.

Además de estos, existen otros juegos que en alguna forma se relacionan o hacen referencia a Final Fantasy, un mito que ha acaparado la atención del mundo de los videojuegos por más de una década, y a continuación, la historia de esta serie quedará al desnudo por primera vez en nuestro país.

FINAL FANTASY I

Por : Julio Corona

http://arlequincreations.org/

A mediados de los ochenta la industria de los videojuegos aún estaba en su infancia, y las compañías dedicadas al desarrollo de software luchaban ferozmente por un lugar y una aceptación en el público. Nombres como Acclaim, Hudson Soft, Konami, Capcom y Atlus ya eran conocidos y buscados por el público; y era un entendimiento común a todas las compañías de aquél entonces que aquellos que lograran una posición fuerte en la nueva, pero creciente industria de los videojuegos, en un futuro dejarían de trabajar desde sus cocheras y mudarían sus instalaciones a lujosas oficinas. Esta, por supuesto, era una fantasía a la que todos esos nuevos grupos de programadores aspiraban.

Entre esta multitud de compañías aspirando a un futuro asegurado en la industria, se encontraba un pequeño grupo de programadores y creativos que, hasta ese momento, sólo habían logrado juegos de poco éxito: Square Co. LTD. Las bajas ventas de Square con sus títulos para el Famicom Disk System (conocido en América como Nintendo Entertainment System), así como la fuerte competencia en el mercado, tenían a la joven empresa buscando un éxito desesperadamente.

Sin embargo, el entonces Jefe de Desarrollo de Square, Hironobu Sakaguchi, tuvo una idea que cambiaría los juegos de video para siempre. Los competidores de Square, Enix, ya habían tenido un éxito considerable con su juego Dragon Quest, y el nuevo género RPG ganaba más y más aceptación en el público japonés. Sakaguchi adoptó la idea de los videojuegos de rol y pensó que la fórmula básica podría ser grandemente mejorada. Entonces, comenzó la producción de un enorme RPG con un sorprendente megabit de potencia que intentaría revolucionar el género, logrando inclusive la participación del mangaka Yoshitaka Amano en el diseño de personajes. Todo el talento, recursos, anhelos y esperanzas de Square fueron puestos en un sólo juego. Si este proyecto fallaba significaría el final de Square, pero si tenía éxito, bien podría significar el primer paso en la realización de esa fantasía multimillonaria a la que todas las compañías aspiraban. Y así, el 18 de diciembre de 1987, este proyecto fue lanzado en Japón con el nombre: Final Fantasy.

http://arlequincreations.org/

La historia, aunque simple y con poco desarrollo para los estándares de hoy en día, a los jugadores de aquél tiempo les pareció fascinante y llena de vida, y por mucho, más compleja que la de Dragon Quest, en donde sólo había que rescatar a una princesa y eliminar a un Señor de Dragones. En Final Fantasy, el mundo está muriendo por dentro, y la gente tiene sus esperanzas puestas en una profecía: Cuatro Guerreros de Luz, cada uno con un orbe, llegarán para traer nueva vida al mundo. El juego comienza con una serie de mini-quest sin mayor importancia: Salvar a la princesa cautiva, despertar al rey elfo dormido, ayudar a una bruja ciega y demás, pero eventualmente la trama se torna mas profunda y aparecen los verdaderos enemigos, así como la razón tras la agonía del mundo.

Por supuesto, la historia no fue la única razón tras el éxito de Final Fantasy. El sistema de juego innovó en su tiempo, siendo el primer RPG donde los jugadores podían armar una partida a su gusto. Al iniciar el juego, uno podía dar a cada uno de los cuatro personajes un nombre de cuatro letras como máximo, así como seleccionar su profesión. Las opciones eran: Guerrero, Cinta Negra, Ladrón, Mago Rojo, Maga Blanca, y el Mago Negro. Además, Final Fantasy fue también el primer juego en el que los personajes «evolucionan». Mas o menos a la mitad del juego, el guerrero se convierte en un caballero, el cinta negra en un maestro, el ladrón en un ninja, etc.

Este juego también introdujo el sistema de batalla donde los personajes se encuentran al lado derecho de la pantalla y los enemigos a la izquierda. Cabe mencionar que, aunque este sistema de combate sería mejorado una y otra vez en cada secuela, el sistema de magia era completamente diferente al que conocemos ahora. La magia del primer Final Fantasy estaba basada en la de Dungeons & Dragons. Había ocho niveles de magia, y los personajes podían usar sólo un cierto numero de conjuros por nivel hasta que descansaran en un hotel, o acamparan.

Algunos de los elementos que encontramos en los demás Final Fantasy, ya estaban presentes desde este primer juego de la saga, como los famosos Tent y Elixir, pero un detalle curioso es que aún no existían los Phoenix Down. Cuando tus personajes quedaban fuera de combate había que llevarlos a una clínica para ser revividos. También, las profesiones antes mencionadas han aparecido continuamente en cada secuela, y resulta interesante pensar que Vivi ya había sido diseñado desde el primer FF. Sin embargo, quizás los elementos más reconocibles se encuentren en la música. Desde este juego ya se encontraban tonadas que han acompañado a cada secuela y son reconocidas por los fans: «El Tema del Cristal», la fanfarria al ganar un combate, y el tema «Preludio», que en los FF más recientes ha sido utilizado en los créditos al terminar el juego.

En 1990, y al mismo tiempo que Final Fantasy III era liberado en Japón, Final Fantasy fue publicado y distribuido en los Estados Unidos por Nintendo, e inclusive vendió más copias que en el país del sol naciente. Desgraciadamente, a pesar del gran éxito de Final Fantasy en América, Final Fantasy II y III no lograrían llegar a nuestro continente. Sin embargo, este juego por si mismo fue capaz de forjar el género RPG como lo conocemos hoy, y su influencia histórica en la industria de los videojuegos es innegable. Square logró su fantasía, y esperemos nunca tenga final.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY II

http://arlequincreations.org/

Por Julio Corona

http://arlequincreations.org/

Tras el rotundo éxito de Final Fantasy, Square ansiaba darle más a su nuevo público, quien en turno, clamaba por una secuela del juego que había revolucionado los RPG. Por supuesto, Square se puso a trabajar de inmediato en una secuela, y el hombre que estaría a la cabeza tenía que ser Hironobu Sakaguchi, quien dirigiera el primer juego y quien fue, es, y seguirá siendo la principal mente creativa tras cada secuela. El emocionado Sakaguchi, lleno de ideas y proyectos, crearía un juego que intentaría de nueva cuenta revolucionar y aportar nuevas ideas a los RPG, y fue precisamente en esta etapa de diseño inicial donde nació otra de las tradiciones de Final Fantasy: Para que Sakaguchi tuviera la libertad creativa necesaria para introducir sus nuevas ideas, el siguiente Final Fantasy no podía ser una continuación del juego anterior. Se necesitaba una historia totalmente nueva.

Cada Final Fantasy está definido por su historia, su mundo, y sus personajes. Las diferentes secuelas siempre han ofrecido una historia original, y los diferentes guiones que se han usado en cada juego apelan a una gran cantidad de gustos diferentes, desde el beatífico cuento de hadas, hasta la cruda historia de guerra. Respecto a este último aspecto de Final Fantasy el ejemplo más conocido es FF8. Squall y compañía fueron criticados hasta el cansancio por los nuevos fanáticos de Final Fantasy, ya que el juego contenía un tema de guerra y no de «fantasía», pero estos nuevos fans (así como algunos ya veteranos), desconocen el lado más oscuro de la serie: Final Fantasy II, lanzado el 17 de diciembre de 1988.

En una tierra lejana, una larga paz terminó cuando el imperio de Paramekia invocó demonios para gobernar al mundo. La gente de Phin luchó valientemente por su reino... y perdió. En medio de la destrucción y muerte que trajo la invasión del imperio están cuatro jóvenes que perdieron a sus padres en la guerra: Frionel, Guy, Maria y Lionheart. Tras la muerte de sus padres los cuatro huyen de las tropas imperiales, pero son interceptados por un grupo de soldados. Para cuando recobran el conocimiento, se encuentran en la ciudad de Altea, donde se concentra la pequeña fuerza de resistencia contra el imperio. Sin embargo, el problema es que Lionheart, el hermano de Maria, no pudo ser rescatado por las restantes fuerzas de Phin. A partir de este punto se desata una historia en la que los jóvenes ayudan en la lucha contra el imperio, y donde la destrucción, la muerte y la guerra irán de la mano con su aventura. Por supuesto no estarán solos, y contarán con la ayuda de varios aliados, incluyendo la primer aparición de Cid, el señor de las aeronaves.

http://arlequincreations.org/

Para Final Fantasy II, Sakaguchi y su equipo diseñaron un nuevo sistema de juego en el que no había niveles, que tiempo después llegaría a ser conocido como SaGa Level System (en honor a SaGa Frontier). En este sistema, en lugar de subir niveles, se elevan las habilidades de los personajes. Esto no es hecho con puntos de experiencia, sino a través del uso de las habilidades que uno quiera aumentar. Por ejemplo, para aumentar los Hit Points, los personajes debían sufrir repetidos ataques de los oponentes; usar conjuros frecuentemente para hacerlos más poderosos; o atacar constantemente para subir el poder ofensivo de tu personaje. De esta forma, los personajes subían sus habilidades para ajustarse de manera natural al estilo de juego de cada persona.

Obviamente, Final Fantasy II estaba diseñado para enfocarse mas a la historia en lugar del sistema de juego... o al menos esa era la intención de Square, ya que al final, Final Fantasy II terminó siendo uno de los juegos más difíciles de toda la serie. Con esto (y por mera coincidencia) comenzó otra tradición de Final Fantasy que, dicho sea de paso, es extremadamente sutil. En Final Fantasy, los juegos pares (2,4,6,8) están enfocados a la historia, tratando de mantener un sistema de juego que no estorbe el desarrollo del guión; mientras que los juegos nones (3,5,7,9) están diseñados para ofrecer un mayor reto de «sistema», en el que los jugadores pueden dedicar mas tiempo a distribuir sus habilidades y planear el crecimiento de sus personajes (job, materia, etc.).

Aparte de todos los elementos ya mencionados, Final Fantasy II también aportó otras tradiciones a la leyenda de Final Fantasy. Además de incluir al primer Cid, también fue el juego donde apareció el primer Dragoon, el primer Bomb, el primer Phoenix Down, y como olvidar al primer chocobo (nombre creado a partir de una extraña mezcla de las palabras inglesas «chicken» y «ostrich», que significan pollo y avestruz respectivamente).

Para todos aquellos que se preguntan por qué este juego no logró llegar a nuestro continente (aun con el éxito de FFI), tal vez les dé coraje saber que estuvo a punto de llegar a América. Hace tiempo, el director ejecutivo de Square, Hiromichi Tanaka, dijo en una entrevista: «Casi habíamos completado una versión en inglés de Final Fantasy II, pero en aquel tiempo había muchas dificultades entre Nintendo y Square. Nos dimos por vencidos en liberar Final Fantasy II, y tampoco pudimos desarrollar Final Fantasy II para los Estados Unidos». Sin embargo, existe una posibilidad distante de que aún podamos disfrutar estos juegos en nuestro continente. En Japón, Bandai desarrolló un sistema de videojuegos portátil similar al GameBoy, pero con la potencia de un SNES. Esta consola portátil, llamada WonderSwan, ya cuenta con versiones mejoradas de FFI, FFII, y FFIII. ¿Algún día veremos este sistema en América y seremos capaces de disfrutar los primeros tres Final Fantasy? Solo el tiempo lo dirá.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Final Fantasy III

http://arlequincreations.org/

Por: Swordsman

Llamada del destino

Imagínate que un día, estando con tres de tus amigos jugando en algún parque de tu colonia, de pronto cayeran en una profunda zanja que los lleva a una cueva donde encuentran un enorme cristal... Que habla!, y lo peor de todo, que cuando lo hace es para decirles que ustedes son los chicos elegidos para convertirse en los guerreros de la luz y que están a punto de salir en una aventura para salvar al mundo.

Realmente no hay muchos argumentos para decirle que no a un cristal, más si es enorme, habla y te llama "chico elegido", en fin, tendrán que cargar espada al hombro, despedirse de su familia y echar a andar para encontrar al malvado que se encuentra haciendo desmanes en alguna parte de tu mundo.

Pues bien, algo parecido sucede con Final Fantay III, que salió por ahí de finales de los 80's (1988 exactamente) en el querido NES de 8 Bits, pero que nunca pudo ser conocido por los poco Rpgeros que habíamos en ese entonces por estos lados del mundo.

La historia comienza con cuatro chicos que viven en la villa de Uru, que mientras daban un paseo, caen por un hoyo en el piso, donde se encuentran al cristal del viento que los llama por su nombre y los elige como los nuevos guerreros de la luz, y su deber es equilibrar las fuerzas del bien y del mal. Sin mas preámbulo, los chicos salen en búsqueda de algo que aún no comprenden del todo bien, durante sus aventuras y después de derrotar a muchas bestias, encuentran una nave que les revela un secreto, ellos viven en un continente flotante, y el resto de la tierra se encuentra enterrada por interminables cantidades de agua.

Después de algún tiempo, son convocados por Elia, la dama del agua, que les facilita el poder explorar la poca tierra que aún queda viva en la superficie del planeta, los chicos conocen a muchas personas que están dispuestos a ayudar en su búsqueda, pero también encuentran a un terrible enemigo Zadane, que parece ser el responsable de las inundaciones en el continente principal, pero como siempre, una terrible fuerza parece estar jalando de los hilos de Zadane...

Aunque la historia parece simple, en realidad para cuando salió por ahí de 1988, fue una completa sorpresa a como estaba acostumbrada la gente jugar juegos de este tipo, la historia era imaginativa, y la música excelente (lo más que se puede con 8 bits!), garantizando otro éxito para los chicos de Square, que comenzaron a Fabricar una de las Franquicias mas poderosas del mundo de los videojuegos.

Que se podía jugar con esto?

http://arlequincreations.org/

Bien, pues resulta que Final III para su tiempo era un juego bastante largo, y que daría la pauta a muchas de las cosas distintivas que Square nos tiene acostumbrados en la saga, por ejemplo, aquí es en el primer juego donde se utiliza color en los chocobos, Los chocobos blancos son usados para transporte y los chobos gordos son usados como almacén para cosas de la partida, al igual que algunas de las clases con las cuales identificamos a Final Fantay aparecen por primera vez en este cartucho (Los Dragoons, Los Sages, Callers y Bards).

El juego era mas bien más parecido al primer Final Fantasy que a cualquier otro, pero esta vez posees un buen arsenal de clases que asignar a tus personajes (los cuales son nombrados por ti), al igual que habilidades especiales por clase, dandole un valor de re-juego muy bueno. Entre las clases que puedes escoger se encuentran:

Guerrero: El típico peleador de cualquier RPG que se de a respetar
Caballero: El guerrero con brillante armadura amante de la justicia y los grandes ideales
Paladín: El Caballero místico y bendito por los dioses, partidario del amor y la justicia.
Black Belt: Guerrero de las artes marciales
Karate Master: Especialista con las garras y ataques veloces
Ladrón: Especialista en correr y ataques a traición
Ninja: Asesino profesional y guerrero formidable
Sage: Conocen una gran variedad de magia de cualquier clase
Mago Rojo: Usa magia negra y blanca!
Scholar: Estudiante de tiempo completo y conocedor de artes mágicas
Mago Blanco: Cura y ayuda a tus compañeros!
Mago Negro: Especialista en magia de ataque.
Cazador: Usa el arco y la flecha para acabar con sus enemigos
Dragoon: Guerrero Dragón que vuela para atacar al enemigo
Vikingo: Fuerza bruta y salvajismo
Caller : Llama a monstruos de otros planos para que peleen por él
Bard: Un artista y encantador de masas.

El sistema de batalla es el clásico que Final Fantasy había tenido, o sea por turnos, el jugador da sus comandos y la computadora los suyos, no hay un gran avance en este aspecto.

Salva a Gaia!

No sé que piensen ustedes, pero recuerdo disfrutar más estos juegos viejos con sus gráficas y sonidos pobres que algunos actuales que se apoyan de manera indispensable en los gráficos, olvidando lo que debe de ser un juego, Divertido, y sobre todo que despierte la imaginación del jugador.

Pero en fin, no me quejo, hay excelentes títulos en la actualidad que no me los perdería por nada, sin embargo si eres un sentimental como yo, deberías de darle una oportunidad a Final Fantasy III, a pesar de ser un juego tan viejo, resulta sorprendente lo que podían hacer los programadores con paletas de colores bajar y gráficos limitados.

http://arlequincreations.org/

Final Fantasy IV

http://arlequincreations.org/

Las cosas no siempre fueron como las conocemos ahora, en los años de las consolas de los 16 Bits, cuando había una capacidad gráfica menor, al igual que un menor poder de procesamiento y paletas de colores que en las poderosas consolas como el PS One o el Dreamcast, los creativos tenían que ser muy hábiles para presentar un juego que fuera convincente, y sobre todo si pensaban lanzar un RPG, que en esos momentos era un género que no era del todo aceptado, y que para muchos, resultaba aburrido, sobre todo para la gente de nuestro continente Americano.

En Japón, sin embargo, el género fue muy bien recibido gracias principalmente a la serie de Dragón Quest, (Las aventuras de Fly) que había abierto la imaginación de miles de Nipones que a veces, cuando se lanzaba el nuevo juego de la serie, hacían inmensas colas frente a los almacenes para lograr hacerse de una copia del tan esperado nuevo episodio de la saga. Y para cuando salió Final Fantasy IV en el Super Famicom (Super Nintendo en América), el resultado no fue diferente.

Desde el episodio anterior, Square comenzó a jugar con el Story-Telling de sus juegos, tratando de abordar temas específicos y crear personajes tal y como los encontrarías en una animación o una película, y este juego, establecería muchos estándares, que aún ahora son seguidos no solo por esta compañía sino por otras mas que intentan ahora, ingresar a este tan competido mercado.

Final IV se vendió como pan caliente, gracias sobre todo a su elaborada historia (para esos tiempos) y personajes memorables, que los Rpgeros de corazón como yo aún recordamos con cariño, gráficos impecables y música insuperable.

El éxito del título en Japón permitió que Square buscara la manera de distribuir este ahora clásico en el continente americano, dado que versiones anteriores de Final no habían llegado a nuestras tierras por falta de interés, la compañía decidió jugarse todas sus canicas, y distribuir Final Fantasy IV en Estados Unidos por ellos mismos, solamente cambiando su nomenclatura de Final Fantasy IV a Final Fantasy II.

Y fue una de las mejores decisiones que se hicieron en el mundo del videojuego.

Cristales, Dragoons y Caballeros Negros

La historia comienza con la incursión del escuadrón de naves "Red Wings", del reino de Baron, al mando del caballero negro Cecil hacia una pequeña isla donde los magos negros, cuidan uno de los cristales elementales que hacen la vida posible dentro de Gaia.

Los magos son masacrados y despojados de su cristal por un no muy convencido Cecil, que comienza a cuestionar las órdenes dadas por su rey, el siempre había sido reconocido como un leal seguidor del reino y estaba dispuesto a dar la vida por él, sin embargo el matar inocentes no cabía dentro de sus principios.

Después de algunas batallas, el escuadrón regresa a Baron, Cecil entrega el cristal al rey (que recientemente ha actuado en contra de su tradicional naturaleza), y cuestiona él porque de sus órdenes, como resultado es reprendido por "su majestad" y delegado de su cargo, Kain, un Dragoon que había sido compañero de Cecil en incontables misiones, lo defiende y cuestiona de igual manera los métodos en los cuales Baron ha despojado de los cristales a sus guardianes.

Ambos son delegados de su cargo por insubordinación, y obligados a entregar un paquete en el pueblo de los "Caller" (llamados así por su habilidad de invocar monstruos desde otros planos de existencia) que está pasando las montañas, después de pasar por la "Mist Cave" (cueva de la niebla) en el [illegible] pueblo, el paquete se abre solo, desatando demonios de fuego que acaban con la villa y todos sus habitantes.

http://arlequincreations.org/

El único sobreviviente de la matanza es una niña, que se encuentra llorando sobre el cuerpo de su madre asesinada, El asombrado Cecil se conmociona ante la situación y jura jamás volver a obedecer una orden del reino que tanta gente ha asesinado sin aparente razón. Sintiéndose responsable, intenta rescatar a la pequeña, pero ella se encuentra tan asustada que culpa a Los dos caballeros de la muerte de su madre, invoca a un Titán para que pelee con ellos, el monstruo abre una grieta en el piso y ocasiona que la montaña se parta en dos y entierre lo que queda del pueblo.

Ahí comienza la travesía del Caballero Negro Cecil, que lo llevará a conocer su pasado, a reconocer su linaje y a pelear con un Mago negro llamado "Golbez", que también se encuentra buscando los cristales elementales y parece conocer la existencia de unos misteriosos cristales negros.

La historia te lleva desde la superficie, hasta el centro hueco de Gaia, los reinos enanos y finalmente, la Luna.
Cabe mencionar que este es uno de los Final Fantasies más dramático, y donde abundan un poco más en los sentimientos y relaciones de los personajes (sobre todo en la relación entre Kain, Cecil y Rosa), y donde te encuentras mas personajes principales muertos o en un peligro extremo.

Cómo no quiero echarles por la borda la historia no diré nada más... ¡está llena de sorpresas!.

Clases y Personajes

A diferencia de sus predecesores (tal vez a excepción de Final II), los personajes principales cuentan ya con una clase asignada, la cual puede variar dependiendo de algunos eventos que sucedan durante la historia, pero realmente son las tradicionales clases que nos tiene acostumbrados Square en la saga, encuentras el Caballero Negro, El Paladín, El Mago Blanco, El mago Negro, El Peleador de artes marciales, EL ingeniero, El bardo, El ninja, etc. Sin embargo cada uno de los personajes tiene una habilidad especial que lo hacen único dentro de la partida y fácilmente identificable.

Sistema de batalla

El Sistema de batalla de Final Fantasy IV sirvió de base a muchos de los juegos que estarían por venir de Square, ya que trabajaba por primera vez con el concepto de ATB o Active Time Battle (batalla en tiempo activo), donde los enemigos atacaran estuvieses preparado o no, dándole un giro mucho más estratégico y de pensamiento rápido que el tradicional sistema por turnos.

De igual forma, las habilidades especiales de los personajes, que son únicas para ellos, te hace pensar las mejores combinaciones de los mismos que puedas hacer para una aventura en especial, ayudando a que pienses mejor tus formaciones antes de lanzarte a la batalla.

Oldie but Goodie

Para todos aquellos que vivimos en las épocas del super Nintendo, este es un juego que no se debe de dejar pasar, mucho menos si se es fan de hueso colorado de Square y Final Fantasy, Aunque para los estándares de gráficos y calidad auditiva son muy inferiores que los de las consolas actuales, vale la pena jugarlo por la historia y por algunos de sus personajes, que son realmente carismáticos (kain y Rydia son un buen ejemplo de ello).

Como nota rara, para este juego en Japón salieron dos versiones, una de ellas la tradicional que conocemos aquellos que tuvimos la suerte de jugarlo y otra versión mucho más "difícil", donde había mas búsquedas y eventos dentro del juego, al igual que el nivel de dificultad aumentaba de manera drástica. Obviamente esta versión es poco conocida, pero realmente existe.

Si ya regalaste tu Super Nintendo (y suponiendo que de pura casualidad te encontraras una copia de este juego en un botadero), Square en la actualidad está comercializando una compilación de juegos, una de ellas es la remasterización de Final IV y Chrono Trigger para el PS, así que ya no tienes pretexto para jugar este gran juego, que en su tiempo, nos hizo soñar a muchos.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

Por Julio Corona

Una vez que Final Fantasy se había instalado cómodamente en el Super Nintendo Entertainment System con el cuarto juego de la serie, Square realmente se dio cuenta del verdadero potencial que la nueva consola de 16 bits le ofrecía. La capacidad de usar 256 colores en la pantalla al mismo tiempo, así como la alta definición del sistema les permitiría una calidad gráfica que no podrían haber logrado antes. Además, la mejorada calidad de sonido, con una mayor cantidad de canales estéreo, le permitiría al compositor Nobuo Uematsu crear música más compleja de lo que podría haber logrado en el modesto NES. Con Final Fantasy IV, habían aprendido a programar con la nueva arquitectura de la consola, y como ya era costumbre en la compañía, cada proyecto debía ser más ambicioso que el anterior.

La historia de Final Fantasy V se desarrolla alrededor de Bartz (Butz en Japón), un trotamundos que viaja de lugar en lugar al lomo de su fiel chocobo Boco. Todo comienza cuando los Cristales Elementales se rompen y unos misteriosos meteoritos empiezan a caer desde el cielo sin motivo aparente, y uno de estos meteoritos aterriza cerca del improvisado campamento de Bartz. Cuando Bartz y Boco van a investigar, se encuentran con la princesa Reina (Lenna) y Galuf, quién en ese momento sufre de amnesia y una migraña de campeonato. Así, tras la insistencia de Reina y Galuf (quien está convencido de estar ahí en una misión que tiene que ver con los cristales), los tres se unen para investigar los misteriosos acontecimientos. Durante su viaje, reciben la compañía de Faris, el líder de un grupo de piratas; y Krile (Cara), una alegre y optimista chiquilla.

A medida que la historia se desenvuelve, los héroes descubren los siniestros planes de un personaje llamado X-Death, así como la historia del padre de Bartz, una aldea de moogles, y la impresionante verdadera identidad de Galuf. Sin embargo, aunque la historia no es mala está repleta de clichés, y no logra llegar a los estándares de calidad que impusiera Final Fantasy IV. El verdadero éxito de este juego, mas que en la trama, descansaba en su sistema de juego. De hecho, fue (y es) tan popular que la mayoría de los fans veteranos de Final Fantasy aseguran que es el mejor de toda la serie: el «Job System».

Square, ya había creado y utilizado este sistema de juego en Final Fantasy III, en donde los jugadores podían cambiar la profesión (y por tanto las habilidades) de sus personajes en cualquier punto del juego, de tal forma que si tu personaje principal era un guerrero, en cualquier momento podías convertirlo en un mago blanco, por ejemplo. Sin embargo, para Final Fantasy V Sakaguchi modificó y mejoró este sistema hasta convertirlo en la opción ideal para todos los jugadores que buscaban tener las habilidades de los personajes a su gusto. Para abrir boca, amplió la gama de trabajos disponibles para los personajes, hasta que terminó con la enorme cantidad de 22 profesiones diferentes, que eran: Suppin (normal), Knight, Monk, Thief, Dragoon, Ninja, Samurai, Berserker, Mystic Knight, White Mage, Black Mage, Time Mage, Blue Mage, Red Mage, Summoner, Trainer, Chemist, Geomancer, Bard, Dancer, Archer y Mime. Pero la gran variedad de trabajos no era todo. Mientras los personajes ganaran más puntos de habilidad en alguna profesión, recibían talentos relacionados con ese trabajo. Una vez que se desarrollan estas habilidades, pueden ser mezcladas con cualquier otra profesión. Por ejemplo, un Knight (caballero) equipado con la habilidad del ninja de atacar dos veces, o un mago con la habilidad de Dragoon, «Dragon Sword», con la que pueden drenar HP y MP de un oponente. Las posibilidades son infinitas, y aunque Square decidió no usarlo en futuras secuelas, este excelente sistema de juego fue revivido y usado casi al carbón en Final Fantasy Tactics.

Desde su lanzamiento en diciembre 6 de 1992, los jugadores del continente americano habían esperado la llegada de Final Fantasy V. Originalmente, FF5 había sido anunciado como Final Fantasy III US, pero por motivos que aún no han quedado claros, el proyecto se canceló. Algunos aseguran que Square pensó que este título sería demasiado complicado para el público americano y se echaron para atrás en el último momento. También se rumora que fue OTRO problema con Nintendo of America respecto al tamaño del cartucho.

En 1995, Square trató de dar a los fans lo que pedían y lanzó Final Fantasy V bajo el título Final Fantasy Extreme. Desgraciadamente, este juego no contó con una producción o publicidad suficientes y se quedó en los aparadores de las tiendas por varios motivos: Final Fantasy Extreme fue lanzado durante la reestructuración de Square a principios del 96, y como parte de la mudanza que Square hacía de Nintendo a Sony, SquareSoft Redmond había cerrado para luego crear las instalaciones de Square LA y Square Honolulu. Como resultado de esta reestructuración, la gran mayoría de los entonces empleados de Square USA, se fueron a formar su propia compañía: Crave Entertainment, y como tiro de gracia, para cuando Square lanzó Final Fantasy Extreme la era de 16 bits ya había muerto.

Luego llegó una nueva esperanza para los fans cuando, en 1997, Eidos anunció que además de publicar FF7 para PC, también lanzaría FF5 y 6 para Windows 95. Inclusive, una prestigiada revista norteamericana publicó fotografías de como lucirían estos juegos en PC, pero Eidos terminó cancelando el proyecto.

Luego, tras mucha espera Square liberó en octubre de 1999 la versión oficial de Final Fantasy V en inglés como parte de Final Fantasy Anthology. Sin embargo, gracias a la lentitud de Square en liberar FF5 en inglés, las ventas de Anthology fueron mucho más bajas de las que hubieran esperado. Más del 80% de los jugadores interesados en conocer este juego, ya lo habían experimentado en emuladores de Super Nintendo para PC (perfectamente traducido al inglés, además de otros idiomas incluyendo español). Y lo que es peor, la traducción de los fans es muy superior a la traducción «oficial». Aún así, Square se lleva puntos por haber escuchado a al público que quería ver Final Fantasy V en inglés... aunque haya sido 7 años mas tarde.

Final Fantasy 6

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por: Rodrigo Olvera farrera

Hace mucho tiempo, la guerra de los "Magi" redujo el mundo a un devastado yermo y la magia simplemente cesó de existir.
Mil años han pasado; Hierro, pólvora y máquinas de vapor han sido redescubiertas y la tecnología reina.
Pero, hay aquellos que esclavizarían al mundo reviviendo el destructivo y atemorizante poder conocido como magia.
¿Será que aquellos en el poder están a punto de repetir un insensato y mortal error?"

Con estas palabras comienza el que para muchos es el mejor juego de Final Fantasy en cuanto a historia nos referimos, sí Final Fantasy 6.
Este R.P.G. creado por Square soft y producido por Hironobu Sakaguchi para los 16 bits del súper famicom (Snes)vio luz en Japón el 2 de Abril de 1994 y para América por razones mercantiles llegó en Octubre del mismo año bajo el titulo de Final Fantasy 3 y se recopiló para Playstation el 2 de Octubre de 1999 en Final Fantasy Antologies, el cual traía el F.F. 6. el 5 y un Cd De música, aparte de que se le anexaron cinemas display (FMV) de animación por computadora de una calidad por demás exquisita. Cabe mencionar que en Japón se le anexo el F.F.4 el cual nos llega a América en otro paquete junto al Crhonno Trigger.
Con música del magn{ifico Nobuo Uematsu y el arte y diseño de los personajes de parte de Yoshitaka Amano (de quien les comenté un poco en él artículo de Sandman de nuestro numero 24) Final Fantasy 6 actualmente es considerado una real obra de culto.

La historia trata de cómo el imperio del rey Ghestal intenta revivir la magia con su armada Magitek, buscando los legendarios Espers los cuales son criaturas mágicas que generan ese antiguo poder.
Al principio manda al pueblo minero de Narshe una avanzada de tres comandos Magitek, con el objetivo de capturar un esper que fue hallado congelado dentro de las minas, el cual se rumora sigue con vida. Este reacciona con uno de los comandos quien es una hermosa chica rubia de ojos verdes, la cual está dominada por el imperio debido a una diadema que mantiene en su frente, sin embargo el esper Vaporiza a los otros dos soldados y la chica se desvanece.
Esta es liberada de la diadema y huye de Narshe en compañía de un aventurero llamado Locke, pero ella está confundida y sufre de amnesia por lo que solo recuerda su nombre; Terra.
Locke le pide que se una a la fuerza subterránea de oposición en contra del imperio conocida como los Returners.
La chica misteriosa debe tomar una decisión antes de que sea demasiado tarde.

Los personajes de esta singular aventura son los siguientes:

TERRA BRANFORD
Nacida con el don de la magia, de pocas palabras, 18 años y 1.70 de estatura, esta confundida muchacha que siente algo por el general Leo posee la clave para quizás salvar a todo el mundo ó condenarlo.
Frase: "yo..no soy una chica normal."

LOCKE COLE
De carácter protector, con 25 años y 1.70 de estatura, Locke es un trotamundos. Un viajero y un avezado ladrón (aunque prefiero él término de cazador tesoros) lucha al lado de los Returners buscando cuentas con el imperio debido a alguien que perdió por ellos. El se siente atraído por Celes.
Frase: "Me recuerdas a alguien. ¿Pero acaso eso importa? Solo quiero ayudarte. ¿O.K.?"

MOG
Con 11 años y 1.20 de estatura, Mog pertenece a la raza de los moogles, los cuales son unas tiernas criaturillas genéricas del anime. Ellos viven en las galerías subterráneas de Narshe y poseen misteriosos poderes que usan al danzar. Mog tuvo un sueño en donde el esper Ramuh le pidió que se uniera a los Returners y lo hace luego de que Locke lo libera del ladrón Lone wolf.
Frase: "Kupo, Kupo"

EDGAR FIGARO
De 27 años y 1.85 el rey de Fígaro es un talentoso inventor de maquinaria, que mantiene una unión condicional con el imperio y que secretamente pertenece a los Returners.
Suele coquetear a todas las doncellas que ve, incluso a las niñas les dice que cuando crezcan se casará con ellas, Terra no es la excepción.
Frase: "te daré tres razones por las que te ayudo: Primera; tu belleza me ha cautivado, segunda me muero por saber si soy tu tipo y tus habilidades podrían ser una distante tercera razon."

SABIN FIGARO
Con un carácter noble, de 27 años y 1.88 de estatura este bonachón y consumado artista marcial experto en el uso de la técnica Blitz, es el hermano gemelo de Edgar. Luego de la muerte del padre de ambos renunció al trono por su propia voluntad ya que no le agradó en absoluto que este se decidiera con un volado.
Sabin busca vengar la muerte de su maestro Duncan a manos de Vargas.
Frase: "He estado observando desde lejos, esperando que el mundo recupere algo de cordura."

CELES CHERE
De 18 años y 1.75 de estatura, celes era una agente imperial imbuida con la habilidad de usar magia runica desde su niñesz. No obstante dudó del imperio y fue tomada como una traidora a este: Ella por su parte siempre se ha considerado como una soldado y alguien que no busca amor, esa situación cambia cuando Locke llega a su vida.
Frase: "déjame, no soy mas que una traidora común y corriente."

SHADOW
Con 1,77 de estatura, el misterioso Shadow es un mercenario, una especie de ninja que mataría a su madre por dinero, siempre acompañado de su perro: Interceptor, este misterioso personaje es atormentado por sueños de su pasado y por su enigmática relación con Relm. ¿Acaso será el padre de esta?
Frase :"el perro come extraños"
Shadow tiene en total cuatro flashback de su pasado.

CYAN GARAMONDE
Con 1.78 de estatura y a sus 50 años, este educado y elegante caballero mantiene el coraje de un león y la fuerza de diez hombres, dominante de una asombrosa técnica de espada conocida

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

como Swdtech, Cyan se une a la partida buscando vengar a la gente del reino de Doma a manos de Kefka, sobre todo a su familia: su esposa Eleane y su hijo Gwen.

GAU Este niño salvaje de 11 años y 1.20 de estatura, fue abandonado en las selvas del Velt cuando era un bebe, razón por la cual desde que tiene idea ha sobrevivido solo en la selva. (Todo un Tarzan chiquito) Este personaje que esconde una fuerza tremenda se une a los Returners solo porque estos le dan de comer.

SETZER GABIANI
De 27 años y 1.75 de estatura Setzer posee tres gustos; los juegos de azar, la opera y la cantante María. Con quien anhela contraer nupcias. Este personaje que no posee parentesco familiar alguno con Gambit de los X men posee una aeronave, razón por la cual los Returners para acercarse a él deciden hacer pasar a Celes por María en la obra: El este y el oeste. A pesar del engaño Setzer decide apoyarles en su cruzada.

STRAGO MAGUS
Con 70 años y 1.49 de estatura Strago vive con su nieta Relm en el pueblo de Thamasa, pero luego de que los Returners salvaron de un incendio a Relm insiste en pagarles el favor uniéndoseles. Strago de carácter tierno, a veces cómico y sobre protector es él último descendiente de los poderosos magos azules y posee una gran fuente de conocimientos.

RELM ARROWNY
Con 10 años de edad y 1.50 de estatura, Relm desobedece a su abuelo al unirse a la partida salvándolos así de Ultros gracias a su extraña habilidad de dibujo con la cual realiza pinturas literalmente reales. (Copiando las habilidades de sus oponentes y usándolas en su contra) Ella siente una gran simpatía por Intercepto y ni siquiera ella puede librarse del coqueteo de Edgar, ya que él le dice luego de preguntarle su edad – "Por dios niña te desarrollas muy rápido."

UMARO
Con 4 años de edad y 2 metros de altura, Umaro es un yeti que vive en las cavernas de Narshe, poseedor de la técnica Storm, luego de enfrentarse a los Returners decide unirse a ellos.
Este es un personaje un poco difícil de hallar para unirlo a la partida.

GO GO
¿Es un hombre? ¿Una mujer? Mejor preguntamos.
Con 1.65 de estatura, Go go es un maestro(a) del disfraz y de la copia todo un(a) mimo.
Este es el segundo personaje oculto dentro del juego por así decirlo.

BANNON
De edad avanzada es el dirigente de los Returners. Sabe que Terra es la llave de la victoria. ¿ Que secreto guarda ella?
Bannon es un non-player.
Gral. LEO
A pesar de servir al imperio, Leo es un valiente hombre de honor, quien mejor lo llega a describir es Shadow cuando dice: "Es un enemigo que preferiría que fuera mi amigo."
Este ecuánime hombre no está de acuerdo con el proceder de Kefka, pero le es fiel al rey Ghestal.
Tiene un breve romance con Terra antes de...
También es un Non-player

CID
Un punto común en varias entregas de Final Fantasy es algún personaje que se llame Cid, Aquí es un científico paternalista muy semejante al de la película: "The spirit with us", pues bien este Cikkd trabaja realizando los experimentos geneticos para el imperio, uno de ellos es Celes a quien la considera como a su hija, de hecho mantiene una relacion muy semejante a la que sostiene su ocasyo de cine con la doctyora Aki Ross.
Este es un Non-player.

VARGAS
Es el enemigo más mortal de su antaño compañero de entrenamiento: Sabin. Vargas asesinó a su propio padre Duncan por sus celos hacia Sabin.
Vargas es un non-player.

ULTROS
Como diría el fantasma del espacio; ultros es ``pulpo´´ el ``pulpo´´, pues si este tiene ``pulpo´´ la costumbre de hacerles la vida de cuadritos a los Returners continuamente con un"; me extrañaron" junto con su amigo "pulpo" Chupón el cual es otro monstruoso "pulpo". ¿Cuántas veces he dicho?"Pulpo."
Por cierto Ultros y Chupón son Non-players.

BIGGS Y WEDGE
Ambos son soldados del imperio y son de lo más x.
No Obstante este es otro detalle que solemos ver en varios Final fantasies.

REY GHESTAL
Es el gobernante de la ciudad de Vector y de todo el imperio. Una persona cruel, ambiciosa, maquiavélica y mentirosa. Que está dispuesto a lo que sea con tal de tener al mundo bajo su bota. Es un carácter Non-player.

KEFKA
Fue el primer experimento genético para caballero Magitek, pero algo salió mal y él perdió la razón motivo por el cual se vuelve un magnánimo antagonista que no le pide nada a dementes como el Guasón ó Aníbal Lecter, manteniendo agradables toques de comicidad y cinismo.

En Final Fantasy 6 lo magnifico de su historia radica en su sencillez y muestra de lo inesperado. Aquí los espectaculares poderes de invocación espiritual semejantes al Summoner de F.F.7 ó a los Guardián Forces del 8 los conseguimos por medio de los Espers, las criaturas antes mencionadas que en total son 27 y estos son tus pokemones, digo Espers ¡¡Catch em now!!:
Alexanders, Bahamut, Bismark, Carbunkle, Crusaders, Fenrir, Golem, Ifrit,(sencillamente genial) Kirin, Maduin, Odin, Palidor, Phantom, Phoenix, Ragnarok, Radien, Ramuh, (quien tiene una participación mas abierta que los demás) Shiva, (cada vez con menos ropa ^__^) Shoat, Siren, Seraphin, Starlet, Stray, Terrato, Tritoch,Unicorn, y Zoneseek.
Para acceder a su poder se debe tener una Magicyte, la cual es una gema que queda cuando un Esper muere y con esta se puede invocar su forma etérea.

Otros dos aspectos que son casi siempre recalcables en varias entregas de Final Fantasy que vemos aquí son: Los Fénix Down, los cuales son unas plumas de fénix que sirven para revivir a cualquier personaje y los chocobos que son unos pajaros enormes que parecen una mezcla entre pollo y avestruz, los cuales se utilizan a manera de monturas.

Yo así me despido recomendándoles esta genial aventura que fue la que despertó mi interés en el R.P.G.

http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
http://arlequincreations.org/
taoazael@hotmail.com

Final Fantasy 7

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por: Alain R

Fue en la segunda mitad de la decada de los noventas cuando salió a la venta EL MEJOR (con mayúsculas) rpg en la historia de los videojuegos obviamente de la mano de Hironobu Sakaguchi, Nomura Tetsuya en el diseño de personajes y Nobuo Uematsu quien con su música ha añadido ese toque de perfección a estas verdaderas obras de arte.

¿Por qué el mejor?

Pues olvidándonos de las innovaciones del juego como lo fueron los videos integrados a él, la música, que si no fue la mejor entrega de la serie, si cuenta con dos de los mejores temas de esta y al diseño tridimensional, podemos hablar de la historia de fantasía por excelencia jamás contada, además de él que es considerado por muchos como el villano perfecto: Sephiroth.

La historia comienza cuando un grupo de terroristas conocido como «Avalanche» lidereado por Barret, el cual tiene un arma donde debería estar su mano derecha, asaltan el recator 7 de la ciudad elevada de Midgar con la intención de hacerlo explotar, acompañados por un exsoldado de Shinra, organización que controla la energía llamada Mako extraída del planeta por medio de reactores los cuales le drenan la «vida» al planeta depositándola en cristales de poder llamados materia, misión en la cual tienen exito, ante lo cual Shinra no queda muy contenta y pone una trampa a Avalanche en su siguiente misión cayendo Cloud en una pequeña iglesia de los suburbios sobre un campo de flores, el único en la ciudad, aquí es donde conoce a la chica que le robó el corazón a una generación de vidoeju-gadores, la ternura encarnada en mujer de nombre Aeris quien puede escuchar el llanto del planeta, ella es buscada por los Turks, agentes especiales de Shinra, pues es la última descendiente de los Cetra, raza de seres antiguos que conocen la ubicación de la tierra prometida, Aeris es capturada y el sector 7 de midgar es aplastado por Shinra quien culpa a Avalanche de lo sucedido, Cloud, Barret y Tifa inician un asalto al edificio central de la corporacion y son capturados en el intento, en ese momento Shinra es atacada por Sephiroth con la intencion de liberar a su «madre» Jenova, un ser antiguo encontrado en un estrato hace dos mil años, Sephiroth elimina al presidente de Shinra quedando ésta en manos de su hijo Rufus el cual está obsesionado con encontrar la tierra prometida, pues la imagina como una fuente inagotable de Mako.

Aquí comienza la gran persecución de los sobrevivientes de Avalanche y las fuerzas de Shinra tras Sephiroth el mejor guerrero del mundo y miembro renegado de esta ultima. Sephiroth llega a ser entrañable en algunos momentos, pero en otros llega a ser el personaje más despreciable que exista, en especial cuando el muy cab$»& atraviesa el cuerpo de Aeris con su espada, matándola y dándose el lujo de llamar marioneta a Cloud, en el momento más triste y perfecto que yo recuerde en un video juego, es cuando ella trataba de salvar al mundo de una fuerza legendaria invocada por él, Sephiroth dirige un cometa al mundo con la intención de destruirlo, tanto Cloud y sus compañeros, como Shinra comienzan por separado la titánica tarea de intentar destruir el cometa, detener a los seres gigantescos liberados por el planeta para defenderse conocidos como Armas y eliminar al ahora semidiós de cabello blanco.

Final Fantasy VII fue el primer juego de la serie en salir para la PlayStation, en tres cd's con animaciones de altísima calidad para su tiempo incorporando mejoras como un mapa realmente extenso, animaciones 3d para los Summons y una pequeña barra en el menú la cual al llenarse da al personaje la capacidad de hacer un movimiento especial, los limites.

El diseño de personajes de Nomura Tetsuya es bastante más moderno en comparación con los de entregas anteriores de Yoshitaka Amano, llegando incluso a la altura de los de este ultimo. La música de Nobuo Uematsu sigue con la misma excelencia que entregas anteriores, de aquí resalta el tema de Aeris, el cual por cierto salió ganador en una votación realizada por Square para saber que tema de la serie quería el público que fuera vuelto a grabar y ser lanzado con el tema principal de Final Fantasy X «Suteki da ne» y el tema de la batalla final contra Sephiroth «One winged Angel» que le da a esta un toque de mito e inmortalidad.

Si no lo has jugado te recomiendo que lo busques es una pieza de oro que no debe faltar en tu colección, si ya lo has hecho concordarás conmigo en que este juego es el rpg por excelencia, por arriba de los grandes como Final Fantasy VI y Chrono trigger, de hecho considero que no había sido superado por ningún otro hasta hace algunos días cuando apareció el nuevo diamante de Square y que te recomiendo no lo pierdas por nada del mundo, no se parece a nada que hallas visto, me refiero desde luego al Final Fantasy X.

P.D. Nos agradaría saber cual fue tu reacción ante la muerte de Aeris, yo en lo personal casi aviento el play por la ventana, y conoces la dirección de Seinen en internet.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Nobuo Uematsu

Por: Stephanie Zamora y Sonia Moreno.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

La música te lleva a un sueño, un sueño llamado Final Fantasy.

He tenido derrotas y triunfos, alegrías y desventuras. He tenido todo y a veces nada, he muerto y revivido para vencer. He sido y seré por mucho tiempo el personaje principal de una historia fascinante que me haga sentir que soy parte de ella...

He vivido estas cosas y muchas más a través de los juegos de Rol o RPG's. Saltando a unas características clásicas de los videojuegos RPG (que es en lo que se centra nuestro artículo) son su fácil movilidad, su nivel gráfico, su música y su complejidad. Obviamente la música y sonidos en un videojuego RPG dieron una gran ayuda en el desarrollo de la historia y en la caracterización de los personajes dentro de ella, además de agregar un tono de intriga y misticismo.
La música incluso en cualquier videojuego es un nuevo concepto que cada día se ha ido incorporando más a este tipo de industria. Cada día vemos proyectos más y más ambiciosos en cuanto a este medio se refiere. Como bien sabemos, la música nos expresa grandes cosas: ilusiones, sentimientos, amor, odio, tristeza, alegría, etc. y pues obvio este factor es de los más importantes en un videojuego RPG, ya que la música es la encargada de crear todo un ambiente adecuado para el juego. La creación de esta para un juego no es algo sencillo, se necesita de un gran conocimiento por la historia y el desarrollo del mismo.

Al hablar siempre de buenos RPG's en videojuego quizás a algunos les venga a la mente Squaresoft, y más aún recientemente por su nuevo lanzamiento en película; The Spirits Within. Y aún más específico nos venga a la mente clásicos inolvidables como Chrono Trigger, Xenogears, Legend of Zelda, etc.

Chrono Trigger, Chrono Cross y Xenogears son 3 juegos clásicos de Squaresoft con una fabulosa historia, muchas horas de juego, muchos finales y secretos por encontrar, son tres obras maestras de los juegos RPG. A pesar de todas estas características, estos juegos comparten una más en especial, los tres tienen música increíble escrita por Yasunori Mitsuda, con la ayuda de Nobuo Uematsu en el caso de Chrono Trigger.
Con esto que está de moda hacer películas basadas en juegos famosos (Mario Bros y Tomb Raider) y muy especialmente los que tienen formato RPG'S; al hablar de los mismos también nos viene a la mente otros grandes títulos que ya son obras clásicas. Nos referimos a Final Fantasy, el cual cada día cobra más fans a partir de su séptima edición en 1997 para la Playstation.
Final Fantasy es uno de los clásicos y por excelencia uno de los mejores temas de conversación en cuanto a su música, de la cual Nobuo Umatsu es el directo responsable y por lo tanto de quien vamos a hablar el resto del artículo.
Nobuo Uematsu es el genio de la música de los videojuegos y por eso el hombre más respetado en ese género. Su talento musical lo ha llevado muy lejos dentro de la industria RPG. Ha trabajado al lado de grandes compositores dentro de Squaresoft, tal es el caso de Yasunori Mitsuda, con el cual escribió la música de Chrono Trigger y de Gun Hazard.
Quien haya jugado alguna vez Chrono Trigger no recordará el super clásico de "Dance with death" la cual era la secuencia musical de la pelea contra Magus en su castillo. Que tal el intro del juego, el cual nos hacía brincar de emoción y nos llamaba la atención ver que grandes personajes (hechos por Akira Toriyama) irían acompañados en una gran aventura junto a esa música. Este tipo de arte fue realizado por este gran compositor, sin olvidarnos de sus grandes éxitos en los Final Fantasy.
Platiquemos acerca de la vida de este magnánimo compositor. Nonuo Uematsu nació en la ciudad de Kouchi, Japón el 21 de Marzo de 1959. Comezó tocando el piano a los 12 años y aunque ustedes no lo crean, jamás lo aprendió a tocar formalmente. Él mismo admite que su gran ilusión fue asistir a clases de piano pues quería ser como Elton John.
Después de terminar la preparatoria, Nobuo se graduó de la Universidad de Kanaga y su doctorado sorprendentemente no fue sobre ¡música!. Cuando cumplió los 22 años, Nobuo se juntó con muchas bandas caseras para tocar el piano, sin embargo, descubrió que eso no era su estilo. Su fuerte era la composición, por lo tanto, a eso se dedicaría más en su carrera que a tocar formalmente el piano.
Así fue, nació un Nobuo que pasó de una persona común a quien le encanta escuchar música irlandesa, ver partidos de sumo, beber cerveza y sobre todo tocar el piano sin una formación previa, a un compositor que pronto lo escucharíamos y nos enamoraríamos de la música que compone. Comenzó a enviar cintas demo a varias compañías hasta que por fín una de estas lo contrató para escribir música para la radio CM.
Para nuestra fortuna, en 1998, uno de los amigos de Nobuo, trabajaba para una pequeña compañía que recién se formaba, cuyo objetivo era especializarse en videojuegos RPG, adivinen... Squaresoft. Square necesitaba mucha gente que quisiera colaborar en la producción de estos juegos y Nobuo se integró al equipo de producción. El resto es simplemente historia.
Squaresoft fue un fiasco en sus inicios, estaban a punto de perder todo hasta que llegó un genio, Hironobu Sakaguchi y creó un nuevo estilo de RPG, el cual sería el último intento de Square por sobrevivir. Nobuo fue llamado por Hironobu para crear la música (en realidad sonidos) de "Final Fantasy" para el Nes.
Nobuo encerrado en su oficina comenzó a idear toda la clase de sonidos que saldrían en el juego, creando así el tono clásico de todos los Final Fantasy, el cual fue llamado PRELUDE. Esto se volvió característica primordial de los juegos que vendrían dentro de esta serie. Nobuo hizo un excelente trabajo, Square logró un triunfo y hasta la fecha existen 13 versiones del Final Fantasy, de las cuales Nobuo es responsable de 10 de estos.
Las razones son obvias por las cuales el John Williams de los videojuegos es una persona de respeto e integridad dentro de este medio. Nobuo vive actualmente en Japón con su esposa Reiko y su perro Pao.
Cuando Nobuo dijo que le gustaba la composición mucho más aún que la propia reproducción musical, no estaba bromeando. Esta es la lista del trabajo que ha hecho dentro de su carrera como compositor:

Todos los sonidos para Final Fantasy 1 y 2
Final Fantasy Symphoni
Final Fantasy III, OST
Final Fantasy IV, OST
Final Fantasy IV, Piano Collection
Final Fantasy IV, Minimum album
Final Fantasy IV, Celtic
Final Fantasy V, OST
Ten Plants (con otros músicos de VG)
Final Fantasy V, Dear friends
Final Fantasy VIII, OST
Final Fantasy V, Mamble de Chocobo
Eyes on me (Single)
Final Fantasy V + 1
Final Fantasy VIII, Fithos Lusec Wecos
Final Fantasy V, Piano Collections
Vinosec
Final Fantasy VI, OST
Final Fantasy VIII, Piano Collection
Final Fantasy VI, Piano Collections
Final Fantasy VIII, Piano Collection
Final Fantasy VI, Grand Finale
Final Fantasy IX, OST
Final Fantasy VI, Special Tracks
Melodies of life (Single)
Final Fantasy VI Stars, Version 1
Final Fantasy VI Stars, Version 2
Final Fantasy 1987-1994
Final Fantasy 1987 – 1994 con manual
Final Fantasy IX, Piano Collection
Ah! My Goddess, OST (anime)
Final Fantasy Potion
Final Fantasy X, OST
Final Fantasy X, Suteki da ne (single)
Final Fantasy Mix
Final Fantasy: Pray
Final Fantasy: Love Will Grow
Phantasmagoria
Chrono Trigger, OST (Yasunori Mitsuda)
Gun Hazard, OST (Yasunori Mitsuda)
Final Fantasy VII, Reunion Track

Y vaya que si ha sabido trabajar demasiado bien durante todos estos sountracks. Sus éxitos más reconocidos dentro de este trabajo son: Liberi Fatali, Eyes on me y Aria de Mezo.
Que se puede sentir al escuchar Liberi Fatali? Un gran asombro y emoción. Tan solo la letra de la canción verdaderamente inspira lo que significa, lucha y superación. Es un tipo de música e intriga. Como se puede mostrar en la traducción, la canción originalmente está en Latín, sin embargo el coro está en otro idioma, este coro es precisamente por lo que se caracteriza esta canción. Es la canción que sale en el video de Introducción de Final Fantasy VIII. En este video salen bastantes escenas de todo el juego, y sobre todo lo más impresionante es una pelea entre Squall y su rival; Seifer.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Seinen

Animación japonesa y más

Presenta:

los mejores animes musica y videos de la red

Buscalos en nuestro stand
de cada convencion de comics
y te invitamos que naveges en

www.generacionjoven.com

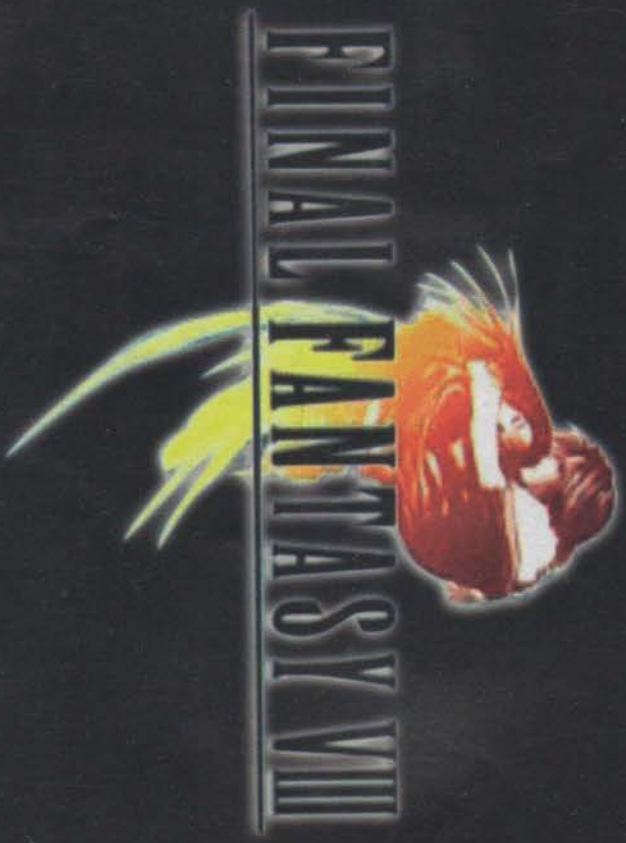
tu punto de encuentro.
Donde encontraras:

chats, foros de expresion, noticias,
cine, tv, musica,etc.

en pocas palabras, otorgandote horas de
entretenimiento en la red

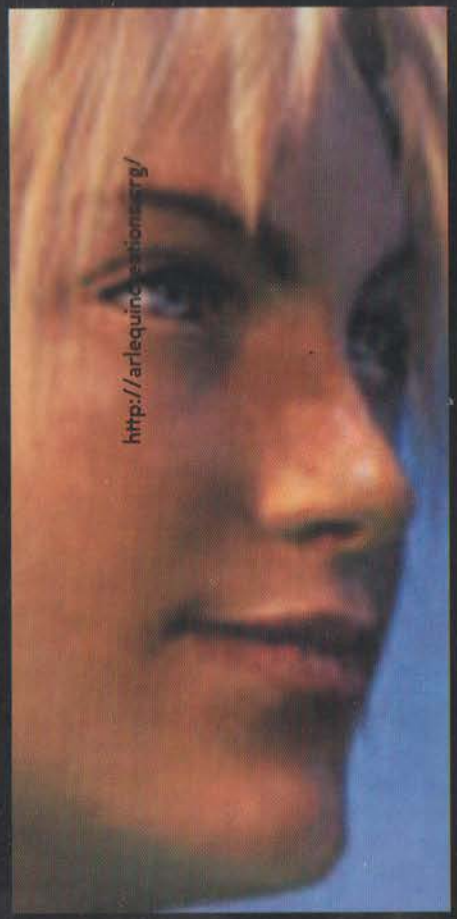
http://arlequincreations.org/

arlequincreations.org/

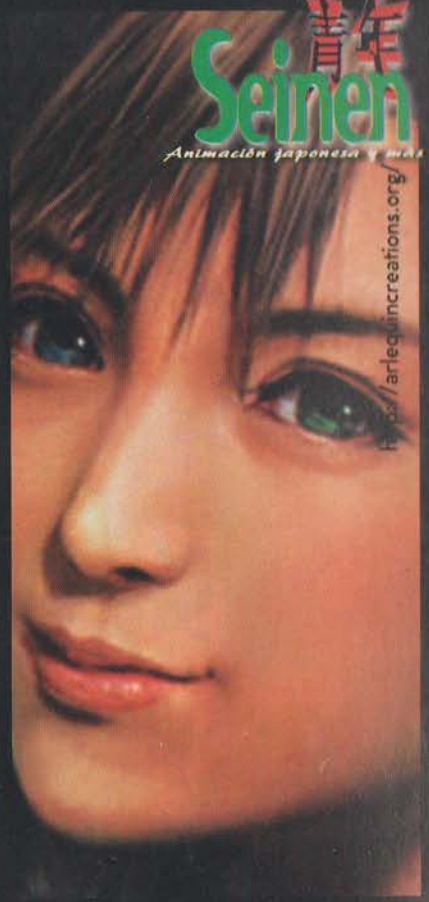

FINAL FANTASY VIII

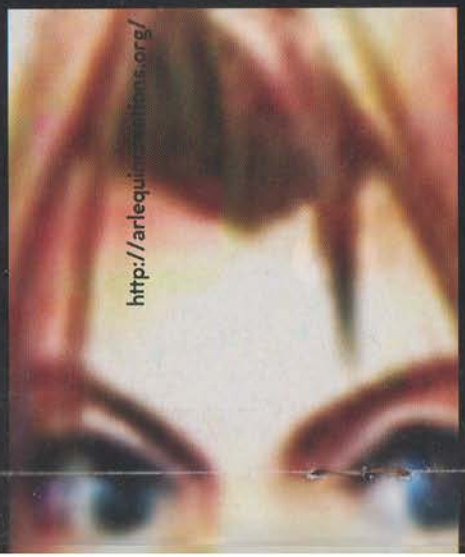
FINAL FANTASY IX

http://arlequincreations.org/

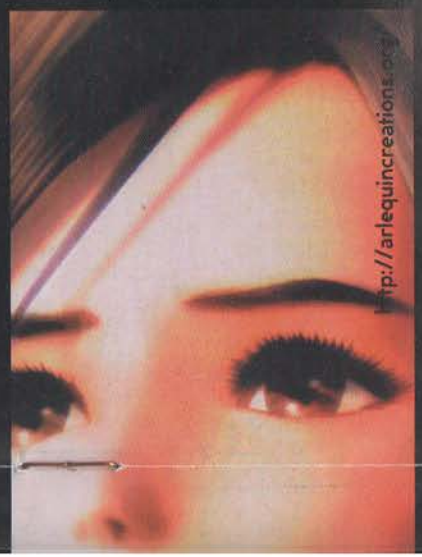

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX


Seinen
青年
Animación japonesa y más
http://arlequincreations.org/


http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY IX


http://arlequincreations.org/

XV años
cumpleaños
comidas
graduaciones
bodas
eventos masivos
eventos empresariales
barmitzbahs
despedidas
halloweens

y mucho más...

V.I.P
AUDIO ILUMINACION & VIDEO

COMUNICACIONES V.I.P. DE C.V.

TEL/FAX: 5659 79 35 / 5658 45 53 / 5658 84 85

www.vip-audio.com.mx

Faye Wong

http://arlequincreations.org/

Por: Erika Caballero

PON TUS OJOS EN ELLA...

¿Alguna vez te has preguntado qué historia se oculta detrás de la intérprete de la canción Eyes On Me? Sin duda alguna, quedaste fascinado con su hermosa voz y el sentimiento que te transmite a través de la música, basta cerrar tus ojos y conmoverte con su canto. Y no somos los únicos a los que ha cautivado, ya que en Hong Kong (HK), su país natal, es considerada como la mejor cantante y diva del pop. Me atrevo a decir que es como una fusión entre Britney Spears y Christina Aguilera, ya que no solo es una cara bonita, sino también tiene una voz fenomenal y su talento es el que la ha llevado hasta la cima. ¿Pero como comenzó el sueño de esta chica para convertirse en lo que es ahora? Todo comenzó cuando se mudó a HK con su familia a los 18 años, se sentía muy sola ya que no sabía hablar en cantones, así que tiempo después tomó clases de canto con un reconocido intérprete. Poco a poco el talento de Faye se hizo notar, así que su profesor movió palancas en Polygram y sorprendió a los mismísimos ejecutivos, quienes no tardaron en lanzarla al estrellato. Para esto, como a todo artista, le dieron un nombre artístico: Shirley Wong, con el lanzamiento de un álbum homónimo. Las ventas fueron increíbles, pero no satisfecha con ello, Faye siguió estudiando canto en Nueva York, con el fin de aprender y desarrollar su calidad vocal. Un álbum que marcó una nueva pauta en su carrera fue «Viniendo a Casa», y su tema "Mujer Frágil" causó mucha controversia. Faye puso a temblar a los cantantes en HK, ya que se convirtió en la número uno, y más por los comentarios de la prensa que vanagloriaban a esta bella cantante. La admiro de verdad, ya que no se dejaba manejar por sus managers y hacía sus álbumes a su manera, sin importarle la poca aceptación que tuvo con su álbum "Impaciencia". Definitivamente, Faye es una caja de sorpresas, ya que no sólo nos asombró como cantante, sino que demostró su talento como actriz en la película "ChungKing Express"en 1994. Si te digo su edad no me lo vas a creer, mucho menos por las fotos que ilustran este artículo... en fin, Faye tiene aproximadamente 32 años (nacida el 8 de Agosto de 1969) y una linda hijita llamada Dou Jingtong, lo cual no impidió que Faye continuara con su carrera y que siguiera luciendo tan linda y joven, como si aún viviera sus años de adolescencia.

Faye debería ser el ejemplo de muchas cantantes de hoy en día, ya que no trata de imitar a nadie y le causa una gran satisfacción el conocer nuevas sendas y de esta manera superarse como cantante, además no es marioneta de nadie.

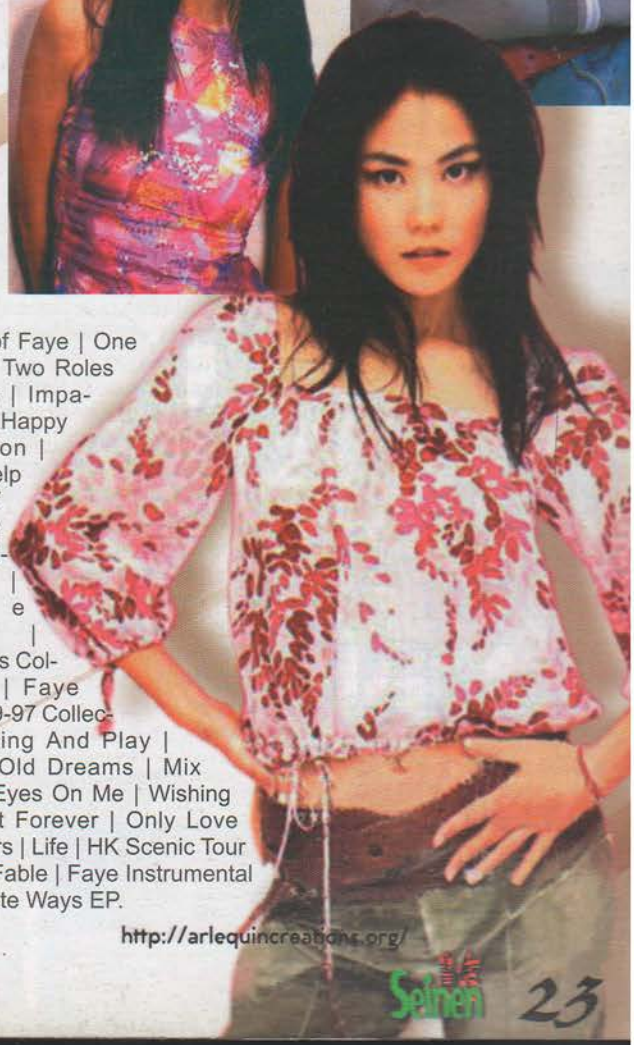
A pesar de su acento chino, ha sabido interpretar a la perfección sus canciones en otros idiomas, ya lo notaste en Eyes On Me de Final Fantasy VIII, al igual que If You Were Mine; que si no andas tan mal en inglés ya pudiste escuchar con claridad y buena pronunciación lo que nos quiere decir, o qué mejor en francés con la canción Fruit Of Casia, donde proyecta un acento inigualable como ningún asiático lo ha hecho.

http://arlequincreations.org/

Todo esto la convierte en una cantante auténtica y que por lo mismo no nos recuerda a nadie.

Discografía de Faye Wong

| Wong Ching Man | Everything | You're The Only One | Shirley Once More | The Complete Shirley | Coming Home | No Regrets | 100,000 Whys? | Like Wind EP | Faye Best Collection | Mystery | Faye Disc EP | Random Thinking | Sky | Pleasing Oneself | Faye In Concert '94 | Decadent Sound of Faye | One Person, Two Roles | Di-dar | Impatience | Happy Collection | Toy |Help Yourself | Not For Sale Collection | Faye Wong | Faye Hits Collection | Faye Wong 89-97 Collection | Sing And Play | Faye's Old Dreams | Mix Party | Eyes On Me | Wishing We Last Forever | Only Love Strangers | Life | HK Scenic Tour 98/99 | Fable | Faye Instrumental | Separate Ways EP.



http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Final Fantasy: La Leyenda de los Cristales

http://arlequincreations.org/

Por: Laura Michell

Alguien debió haberle advertido a los ejecutivos de Square sobre los riesgos que implicaba el confiarle al personalísimo Rin Taro (Dagger of Kamui y el segmento «Labyrinth» de Neo Tokio, entre otros) la dirección de una miniserie Final Fantasy para video. O tal vez sí hubo advertencia, y ellos no hicieron el menor caso; quién sabe. El hecho es que, cuando por primera vez los videojuegos de Final Fantasy se convirtieron en una historia de animación, el resultado fue una película de Rin Taro más que de Square, con personajes y vehículos demasiado estilizados y a la Hayao Miyazaki (lo que se nota sobre todo en el diseño de los jóvencísimos protagonistas), y todo ello sobrepuesto como quien no quiere la cosa en un mundo de juego. Una mezcla no necesariamente mala pero que estaba destinada a pasarse de extravagante. Por lo visto, los guionistas quisieron irse a la segura, así que retomaron la historia de uno de los capítulos más entrañables de la famosa serie: el quinto. Con ello, en efecto, se aseguraron de que sus OVAs tuvieran dificultades para encontrar público en occidente; el Final Fantasy V no llegó a los Estados Unidos sino hasta 1999 (aunque los fans más empedernidos se las habían arreglado ya para jugarlo en emulador), y si contamos con que los OVAS, producidos en 1994, aparecieron en nuestro continente en 1997... bueno, imagínense ustedes los problemas temporales. Un excelente director en un proyecto que tal vez no le correspondía, unos diseños bellísimos pero fuera de lugar, mal manejo cronológico de mercadotecnia... ¿qué nos queda? Ah, sí, veamos la historia. Han pasado 200 años a partir de los acontecimientos narrados en Final Fantasy V, en los que un grupo de héroes dirigidos por el inolvidable aventurero Bartz lucharon contra el terrible X-Death, un villano extraterrestre que planeaba apoderarse de los cristales elementales (viento, agua, fuego y tierra) que sostienen el equilibrio de la tierra (del planeta R, como lo llaman en los OVAS) y hundir al mundo en la nada.

Al comienzo de la historia, el abuelo de la protagonista, Linaly, una chica invocadora, percibe que la oscuridad ha llegado una vez más, y junto con su nieta decide ir al templo del cristal del viento para ver si todo está bien; puesto que ellos son descendientes del legendario héroe Bartz, se sienten responsables de resguardar su mundo. Prettz, amigo de la infancia de Linaly, un impulsivo aventurero (tal vez como el mismo Bartz, pero que monta una motocicleta en lugar de un chocobo y que usa, como armas de preferencia, una larga katana y unas bombas muy raras), desea ir con ellos, pero no se lo permiten. Sin embargo, el abuelo resulta herido, y Linaly no tiene más remedio que aceptar la compañía de Prettz. Ya en el templo del viento, cuando Linaly toca el cristal del viento, éste se introduce en su cuerpo (y se instala no pienso contarles dónde). Más adelante, ella y Prettz se enterarán que ese cristal es el único que queda ya sobre el planeta; los otros han caído en manos de un misterioso ser llamado Deathgyunos. Si éste se apodera del cristal del viento, será elfin.

El cristal, aparentemente, ha elegido a Linaly como su protectora; y así, los dos amigos deciden luchar contra la nueva amenaza. Se les unen, aunque no de muy buena gana, Rouge, una desvergonzada y sexy pirata del aire (nada que ver con el personaje de Faris del juego), y Valkus, un poderoso jefe militar del reino de Tycoon, que, enterado de los robos de los otros cristales y del caos en el que poco a poco se ha estado sumiendo el mundo, ha salido a perseguirlos. Su guía será nada más y nada menos que Mid, el nieto de Cid de Final Fantasy V... o, mejor dicho, su fantasma; los humanos no viven doscientos años. Final Fantasy: Legend of the Crystals, miniserie en cuatro episodios y distribuída en los Estados unicos por Urban Vision, no está mal en absoluto, pero la estética de los diseños de Yoshitaka Amano es de extrañarse; además, lo simplista de la historia, por no hablar de tanto elemento repetitivo, y la vena cómica en general de toda la serie, en oposición a lo complejo y dramático del videojuego, tal vez desconcierten a muchos fans.

A su favor hay que decir que la animación es impecable y la música muy buena ; la serie abre, de hecho, con el vibrante tema «techno» del Final Fantasy V, y la banda sonora combina bellos acordes orientales con algunos temas conocidos de éste videojuego. Quienes hayan tenido la suerte de jugarlo de seguro sentirán que el corazón les brinca de gusto al encontrarse con el personaje de Mid o al ver, en breves flashbacks, a Bartz y a sus amigos, y enterarse de alguno que otro detalle sobre el «qué sucedió después». Si uno está dispuesto a aguantarle sus contados defectos (léase: un humor demasiado japonés, la sensación en algunas escenas de que OTRA persona está jugando el videojuego, y los Chocobos pelones y en modo alguno graciosos), vale la pena ver Legend of the Crystals; la historia va atrapando poco a poco, y al final no decepciona. Recomendada, sobre todo, para admiradores de Rin Taro y para quienes estén tan metidos en el universo de Final Fantasy que puedan ser capaces de explicar el asunto de los cristales a un amigo que la vea con ustedes.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY VIII

Por: Rinoa Heartilly

¡Hola amigos! Me llamo Rinoa, tengo 17 años y formo parte del rebelde grupo de los Búhos del Bosque en Timber, el pueblo en el que vivo.
Voy a platicarte la historia que cambió mi vida desde que conocí a un chico guapísimo, pero él era más que eso. Su corazón era una caja de secretos, lo cual no me desanimó para acercarme a él y convertirme en alguien importante y especial en su vida. ¡Pero no creas que fue tan fácil!

Todo comenzó en un una pista de baile, celebrando la graduación de los chicos entrenados para ser soldados que se hacían llamar SeeD's (especialistas en combate). Todos bailaban, no puedo negar que el ambiente de la fiesta era muy fresco. Mientras alguien se decidía sacarme a bailar, miré a través del domo de cristal que se encontraba en el techo la hermosa luna de aquella noche, cuando de repente aparece una estrella fugaz. No fui la única que la miró, había un chico muy guapo a unos pasos, que también pudo apreciar la belleza de ese corto pero bello acontecimiento. Pero... ¿quién es ese chico que tampoco baila? Cuando bajó la mirada, se dio cuenta que yo también había visto la estrella, la cual señalé para confirmar que estaba en lo cierto. Así que decidí acercarme a él e invitarlo a bailar, creo que un piropo no estaría mal, así que le dije que era el más guapo del lugar. El chico en cuestión estaba súper serio, parece ser el típico niño que necesita conocer más a las personas para darles su confianza. "Ya veo, tú sólo bailas con alguien que te guste. Bueno, entonces mírame a los ojos, voy a gustarte"- le dije-. Así que sus lindos ojos se posaron en los míos, no sé qué haya pasado por su mente en esos momentos. "¿Funcionó?"- le pregunté muy segura de mí misma. Dio un trago a su bebida y me dijo que no sabía bailar... Con un chico cómo él... ¿a quién le importa? No dudé en insistir, la verdad yo sí tenía muchas ganas de bailar y lo jalé hacia la pista. Ja! Creo que hablaba en serio cuando me dijo que no sabía bailar, ya que no coordinábamos nuestros pasos y nos la pasábamos chocando. Poco a poco la música se apoderó de nosotros, agarramos ritmo y bailamos como nunca. Termina la pieza de baile y se apagan las luces. De pronto comenzaron los fuegos artificiales, dando un espectáculo maravilloso a través del domo de cristal. Para mí fue un momento mágico. ¡Cielos! Alguien me llama por allá, debo irme. Le pido una disculpa a mi guapo acompañante, y me pierdo entre la gente. ¡Daría todo por volver a ver a este chico! Pude darme cuenta que ese chico callado no muestra con facilidad sus sentimientos y se cierra mucho. Sé que antes de sacar estas conclusiones debería conocerlo mejor, me encantaría ayudarlo y hacerle ver que el ser y comportarse como uno mismo no tiene nada de malo, en verdad era un reto para mí, además todo ese misterio hacía de él un chico más interesante.

Pasan los días, hay problemas en mi pueblo. Lo único que queremos es lograr la independencia de Timber. Afortunadamente no estamos solos, ya que el grupo de jóvenes llamado SeeD nos ayudará. Headmaster Cid firmó un contrato en el cual los Seeds estarían con nosotros, los Búhos del Bosque, hasta cumplir con la misión. Mi compañero Watts fue a recibirlos, y ya en tren se dirigen al pueblo donde se topan con Zone, el segundo mando. Él pide a uno de ellos ir a despertarme, dice que soy una princesa. Pero... ¡oh, sorpresa! El chico que fue a despertarme fue con el que bailé en Balamb Garden. Definitivamente el mundo es muy pequeño, no pude ocultar mi emoción y corrí a abrazarlo. Él me dijo que me calmara... ¡vaya! ¡Qué poco emotivo! No importa, él está aquí....¡El mundo es taaan pequeño! Nos presentamos, el nombre de este chico es Squall Leonheart. Se sigue mostrando serio... mmm, debo hacerlo reír. Está bien, le presentaré a mi perro Angelo y los nuevos trucos que le he enseñado. Pero no es hora de jugar, lo sé. ¡Es hora de llevar a cabo nuestra misión!

Conocí a Quistis, una chica alta de cabello rubio y muy bonita; a Zell, un güerito con un tatuaje en su cara; a Selphie, una chica bajita de estatura pero muy agradable. Todos ellos junto con Squall, forman parte del grupo SeeD.
El presidente de Galbadia, pueblo enemigo, tiene un plan malévolo. Va a transmitir en la TV un supuesto tratado de paz en el que ha propuesto como embajadora a una hechicera de nombre Edea. Nuestro objetivo es detener dicha transmisión, ya que será vista por toda la humanidad. No podemos permitir que engañen así a la gente.

Una vez en la estación de TV, me indican que debo ser yo quien debe darle la cara al presidente, ¡Allá voy!. Un momento... ¡Él no es el presidente! Esto es una farsa... no nos queda más remedio que pelear contra él, quien tiene forma de zombi pero luego se transforma en un horrendo monstruo. Zell está realmente desesperado y empieza a lanzar ítems como loco, ¡pero estuvo bien! Ya que logró eliminarlo. Lástima que las cosas no haya salido como las habíamos planeado, pero no por esto nos vamos a rendir. Nos encaminamos a Timber porque resulta que allá está el verdadero presidente.

Al llegar allá, Watts nos dice que nos apresuremos.¡El presidente está a punto de iniciar la transmisión! Squall quiere detenerlo de inmediato, pero le digo que mejor deberíamos prevenirnos o al menos planear bien las cosas para que esta vez nos salieran bien, pero no me escucha. ¿Porqué tenemos que actuar sólo por impulso? ¿Acaso no se da cuenta de que su idea puede ser contraproducente? ¡Ni siquiera escucha razones! Está bien, no quiero discutir, pero qué triste es vivir recibiendo sólo órdenes. Demasiado tarde, la transmisión ha comenzado y no podemos hacer nada. De pronto aparece un chico guerito llamado Seifer quien no se queda con los brazos cruzados y toma de rehén al presidente. ¡Cómo la riega este cuate! Y bien que se da cuenta de ello, así que opta por llevárselo y así escapar fácilmente. Se encuentra a la hechicera, quien lo llama "niño indeciso". Ya te imaginarás la cara que puso al escuchar estas palabras, Edea le propone ayudarlo a sacar al adulto que en realidad es y no lo volverá a llamar así. Seifer acepta gustoso y se va con ella, y así juntos desaparecen envueltos en una luz que nos ataca. Después de esto, una señora nos ofrece permanecer en su casa hasta que mejoren las cosas. Me pregunto si Seifer está bien... ¿qué lo impulsó a tomar esa actitud? Sólo espero que nada malo le pase. Quistis opina que él tuvo la culpa de todo, que ya debe estar muerto, y Squall está de acuerdo con ella, ya que la hechicera y el presidente lo han reconocido como SeeD. No sé cómo pueden decir esas cosas, yo tengo fe en que lo veré de nuevo. Quistis nos dice que debemos reportarnos al Garden más cercano. No puedo negar que estoy un poquito asustada, así que le pido a Squall que me cuide. Abordamos el tren a Galbadia, y Zell se siente culpable por lo que ha pasado, ya que de no haber llamado instructora a Quistis, nadie se habría dado cuenta de que son Seeds. Me molesta que Squall no opine nada al respecto aun siendo líder del grupo. "¿Porqué ni siquiera muestras interés por cómo se sienten tus aliados?", le grito. No me responde, sólo se empieza a sentir mareado, al igual que Quistis y Selphie. ¿Qué les pasa? Se han desmayado, tal vez estén soñando con Laguna. Zell y yo permanecemos despiertos, después de un rato Squall y las chicas despiertan aún extrañados por esos sueños. Selphie sólo espera que Laguna esté bien. Aprovecho para disculparme con Squall, creo que sí me pasé al gritarle, pero él me dice que no hay falla. Ya en Galbadia, Quistis habla con el Headmaster quien rato después nos otorga su ayuda, y nos da a entender que Seifer ha muerto. No lo quiero creer... ¡no es cierto! No puedo negarte que siento algo muy especial por él, ya que me late mucho su forma de pensar y de luchar. Además, debo confesar que fui su novia hace tiempo, y me preocupa mucho su bienestar.

El Headmaster nos presenta a Irvine Quineas, el francotirador que nos asignó para ayudarnos en la misión. Al principio se comportaba como un hombre frío y misterioso, pero al final terminó siendo el típico chavo que se cree guapísimo y quería ligarnos a nosotras tres haciéndonos parte de su equipo (¿ o acaso nos quería para su harem personal?).

A Squall no le gustó mucho la idea porque notó sus negras intenciones, pero Irvine se excusa diciendo que la vida de un francotirador siempre es solitaria. Tal vez sea cierto, pero Squall prefiere que tomemos las cosas más en serio y sin juegos.

El Headmaster nos [illegible] explica que el presidente y Edea planean conquistar al mundo, haciendo creer a la humanidad que promoverían la paz. Nos pide nos lancemos a Deiling City, lugar donde contactaremos al general Caraway. Una vez allí, nos piden pasar una prueba para mostrar que somos dignos de verlo, debemos obtener el número de ID del rey desconocido en una tumba. Pasamos la prueba y nos permiten pasar. Para sorpresa de todos, el general Caraway ¡es mi papá! Nadie lo puede creer... ¿quién lo creería de una rebelde como yo?

http://arlequincreations.org/

Nuestro plan es que Squall e Irvine le disparen a Edea, los demás la encerraremos en el Arco de la plaza principal. Pienso que es buena idea usar el medallón de Odín y utilizarlo contra la hechicera, pero Quistis me regaña por pensar que sólo estoy jugando. ¡Pero si esto no es un juego para mí!

El discurso está a punto de comenzar.
Me siento rara, como zombi... ¿acaso estoy hechizada? ¿Qué hago detrás de la hechicera? ¡Me han poseído! Escucho a Edea diciendo que los humanos no son dignos de vivir aquí, cosa que molesta al presidente. Esto enfurece a la hechicera y lo elimina. Entonces dirige hacia mí dos criaturas a punto de atacarme, pero mi Squall va a rescatarme. ¡Estoy muy asustada! Quiero que Squall permanezca a mi lado y me proteja, confío mucho en él. Me dice que Seifer está vivo, que lo vio junto a la hechicera. A pesar de ser una muy buena noticia para mí, no lo asimilo en ese momento, sigo muy sacada de onda.

Quistis cumplió con la misión de encerrar a Edea, ¡muy bien! Squall se lanza de inmediato hacia ella. Al llegar al Arco se encuentra con Seifer, quien se auto nombra Caballero de Edea. Estamos a punto de derrotar a Edea, quien crea una lanza de hielo que dirige a Squall con fuerza. Ha atravesado su hombro... ¡No puede ser! ¡Ha lastimado al ser que en tan poco tiempo se está convirtiendo en alguien importante para mí! ¡Squall! Sólo lo veo cayendo al vacío, y me siento mal por no poder hacer nada.

Permanecemos a su lado hasta que logra reponerse... ¡qué bueno que esto no pasó a mayores! La verdad no sabría qué hacer si algo le sucediera.

Ya todos juntos, abordamos dos vehículos para salir del lugar en el que nos tenían prisioneros. Sin embargo, alguien está lanzando unos misiles a Trabian Garden. Nos dividimos en dos grupos: uno detendrá los misiles, y el otro (donde estoy con Quistis y Squall) irá a prevenir a Balamb. Al llegar, parece haber problemas entre los aliados del Headmaster y un tal Gran Master. Corremos a buscar a Cid, quien nos manda a encender el dispositivo de emergencia. Llegamos donde hay un sistema con muchos botones y palancas que Squall no sabe manejar, pero en una de esas activa una palanca con la que conseguimos flotar. Cid nos pide que hagamos algo para detener los misiles. Ups! Parece ser que Selphie, Irving y Zell no pudieron retenerlos. Eso me preocupa, pero confío en que están bien. Squall va a checar si hay daños por culpa de los misiles que explotaron muy cerca de nosotros, esto definitivamente me está tensando, así que me asomo a ver unas avecillas volando. Es una lástima que toda esta tranquilidad esté siendo invadida por una simple ambición. No te puedo negar que el día es hermoso, ¡el viento es tan fresco! Mmmm, creo que Squall me estaba mirando! Me pregunto si le gustaré aunque sea un poquito, ¿pero porqué pienso eso? No creo que él tenga tiempo para pensar en eso. Oh-oh... mucho menos cuando estamos a punto de estrellarnos con el pueblo de Balamb! Pero Squall no lo permitirá, así que nos desvía hasta caer al mar. ¡Allá vamoooooos!

¡Nos salvamos! Cid cree que ya es justo que después de tanta acción Squall tome una siesta. No puedo evitar querer estar junto a él mientras descansa, ¡se ve tan dulce, tan tranquilo! Sin querer lo despierto con mi voz y le comento lo tierno que se ve mientras duerme, porque a diferencia de él, yo sí digo lo que siento. No conozco el Garden, así que le pido a Squall que me lo muestre. ¡Me siento tan bien a su lado! Me muestra la cafetería, donde por cierto hay mucha gente... seguramente hay algo delicioso y le pregunto a Squall de qué se trata. Me dice que hay «hot dogs». ¿Qué es eso? En la vida había escuchado esa palabra... ¡perdón por la ignorancia! Me dice que es un alimento muy preciado y que provoca grandes enfrentamientos. Luego me sonríe. ¡Me encanta cuando lo hace! Y así me gusta verlo, no tan preocupado, aunque quizá con estos problemas al rato le cambie la cara. Después pasamos por el estacionamiento y la biblioteca, donde se encuentra a una chavita que le pregunta si él la recuerda. A juzgar por su expresión, parece que Squall no la reconoce. La niña se va diciendo que algún día recordarán viejos tiempos.

Después de esto, llegamos con el Doctor Kadowaki. Lo felicita y le pregunta quién soy, y... ¿adivina qué? ¡Me presenta como su novia! Te juro que sentí mariposas en el estómago cuando lo dijo, y aunque después me dijo que era broma, voy a tomarlo en serio. Ja! Bien dicen por ahí que entre broma y broma, la verdad se asoma. No sé si es mi imaginación, pero creo que sin darme cuenta estoy ayudando a que se vuelva más expresivo. Ya veremos.

http://arlequincreations.org/

Después de este breake, Squall reporta a un tipo llamado Norg lo ocurrido anteriormente. Se enfurece al enterarse que los Seeds no fueron capaces de eliminar a la hechicera Edea y que cumplieron las órdenes del Headmaster, a quien reconoce como subordinado suyo. No para de insultarnos, y en una de esas grita que Edea es la esposa del Headmaster. ¡Vaya! Ahora entiendo porqué le molestó tanto el haber seguido las órdenes de Cid. Squall ya está harto de sus insultos y comienzan a pelear. Aun antes de morir, el tal Norg sigue maldiciéndonos (¡qué feo!). Después vamos con el Headmaster, quien nos explica que Norg le prestó dinero para construir el Garden, y confiesa que en efecto, es esposo de Edea. No es por nada, ¡pero se ve muy viejo para ella! Lo que no entiendo muy bien, es porqué si son esposos, ahora son enemigos...

Ha llegado una embarcación de Galbadia, al encontrarse con Cid, le piden llevarse a Ellone. Según Squall, es la niña que se encontró en la biblioteca, quien resulta ser sobrina de Laguna, el chavo que a veces se aparece en los sueños de mis amigos. Ellone le dice a Squall que esos sueños son escenas del pasado que pueden ser cambiadas. Al parecer, Squall no entiende bien de qué está hablando esa chica, alcanzo escucharlo diciendo que ya lo deje en paz, pues ya tiene demasiados problemas como para tener uno más. La niña se disculpa, y antes de irse le dice algo al oído.

A juzgar por lo que vi, se ve que esa chica realmente necesita a Squall. ¿Porqué actuó tan fríamente con ella? Entiendo lo estresado que ha estado, pero no es para que tome esa actitud. En fin, él sabe lo que hace, y yo voy a estar a su lado para apoyarlo. Se queda dormido, sigo junto a él. Cuando despierta, le pido que caminemos por el Garden. Sólo quiero platicar un rato con él. Pero en eso, interrumpe la voz del Headmaster quien necesita a mi acompañante. ¿Porqué justo ahora? Ya veo, ¡ahora sí vamos a chocar contra un pueblo! ¡Qué horrooooooor! Afortunadamente, nadie salió herido; no nos queda más que disculparnos ante los habitantes. Incluso ellos mismos nos ayudarán a reparar los daños, me sorprende además la hospitalidad que nos ofrecen. En pocas palabras, quieren que nos marchemos pronto. ¿Por qué lo hacen?-pregunto-. Parece que a Squall no le pareció mi comentario, pero ya sabes que a mí no me gusta ocultar lo que siento, sea en el aspecto que sea. El Mayor Dobe, dueño del lugar, nos dice que más que nada quieren que abandonemos su pueblo para no atraer a la violencia, ya que no les gusta la guerra. En pocas palabras, son gente pacífica. Desgraciadamente ahí había gente de Galbadia buscando a Ellone, según esto por órdenes de la hechicera Edea. El Mayor le dice a uno de los soldados enemigos que sinceramente no sabe nada al respecto, aún así, el soldado lo arremete injustamente. Squall decide intervenir, y como siempre, sale victorioso.

De repente llegan Selphie, Irving y Zell, quienes salieron de una máquina que había salido del agua. Squall está súper contento por verlos de nuevo y a salvo, y se los hace saber. Eso me da mucho gusto, como que sin querer ya se está volviendo más abierto y expresivo. Quistis está tan preocupada por darle el reporte de lo sucedido al Headmaster, que no hace mucho caso a este lindo comentario. Squall les pide que se adelanten, pero me quedo atrás con él y le comento que es muy dulce que se preocupe por sus aliados. Él me dice que lo hizo más que nada porque son sus amigos, la verdad no me esperaba esa respuesta de su parte y me dio muchísimo gusto que su forma de pensar esté cambiando poco a poco. "¿También te habrías preocupado así por mí? -le pregunto-. Mi chiquito se sonroja y tartamudeando me dice que sí. Como te platiqué al principio, Squall es de las personas a las que les cuesta mucho trabajo demostrar lo que sienten, y que deben conocer bien a las personas que le rodean para poder así darles su confianza. Parece que poco a poco nos la vamos ganando. ¡Genial!

El Headmaster ha decidido administrar el Garden y nombrar un líder que nos dirija en la batalla con Edea... ¡la batalla definitiva! Y para sorpresa de todos, ¡Squall es el elegido! Me da muchísimo gusto por él, no cualquiera asciende tan rápido, y esto es porque ha demostrado con sus habilidades y su fuerza que es el mejor.

Debemos celebrar el ascenso de mi queridísimo Squall, aprovecharé mientras descansa en su habitación para organizar con Quistis algo especial para él. ¿Qué será bueno?... ¡Ya sé! Selphie siempre quiso tocar en un escenario, así

que podemos dedicarle un concierto y que pase un rato agradable con nosotros sus amigos que lo apreciamos tanto. Me pondré el vestido amarillo que llevé a la fiesta de graduación en donde lo conocí. Voy a buscarlo, y de ahí lo llevo al auditorio donde le tenemos preparada esa sorpresita realizada con mucho cariño. Sé que le va a gustar. Squall está sacadísimo de onda, de repente nos topamos con Irvine, quien le dice que cuide sus movimientos, como si se fuera a querer pasar de listo conmigo. No puedo evitar soltar una carcajada... ¿cómo un chico tan dulce como él querría pasarse conmigo? ¡Bueno fuera! No, no es cierto... lo respeto mucho y sé que nunca lo intentaría. Felicito a Squall por su nuevo cargo, sé que no se siente listo para ello, pero ya se le pasará. Le pido que se relaje. Él sigue con eso de que no se siente a gusto con su nueva responsabilidad, no me queda otra que remedarlo para que ya se calle y disfrute el espectáculo. Parece ser que en vez de tomarlo en buena onda, Squall se ofende y decide irse. Uuuuy! ¡Qué carácter! Esto lo hace irresistible, así que lo detengo para que no escape tan fácilmente. " Debe ser muy difícil para ti esconder todo lo que sientes, y más aún si no te puedes expresar de acuerdo a lo que piensas. Deberías abrirte un poco más y confiar en lo que llevas dentro, créeme que no es bueno guardarte nada", le digo. Lo único que quiero lograr con estas palabras, es que Squall comience a comprender que debe abandonar todos sus temores y dejarse guiar por sus sentimientos, por todo aquello que grite su corazón; además, siempre he dicho que es mejor no arrepentirse de lo que nunca se hizo. Finalmente me confiesa porqué no confía en nadie más que en sí mismo, lo que pasa es que si él se apoya en alguien para salir adelante, y luego esta persona lo abandona, el golpe es muy duro de superar. No puedo creer que sea tan inseguro de la otra persona, eso tal vez quiere decir que no la conoce tan bien como para llegar a pensar que ésta le va a fallar. Me molesto con él, ya que no es justo que piense de esa manera, después de todo lo que sus amigos, incluyéndome a mí, hemos hecho por él. Espero que piense bien las cosas y que su orgullo muera algún día.

http://arlequincreations.org/

Al otro Día...
¡No puede ser! Edea se encuentra en Balamb buscando a Ellone, estas son muy malas noticias. Ha llegado el momento de enfrentarla. Nos lanzamos a casa de Zell, donde se encuentra su mamá quien está muy preocupada por él. Squall ve una escalera y comienza a subir, pero Zell lo detiene argumentando que no puede pasar, ya que es su habitación y que además es sagrada. ¿A qué se refiere? ¿O será un pretexto para que no veamos el desorden que tiene en su cuarto?
Más tarde nos permite pasar y mi teoría del desorden de su cuarto se vino abajo cuando nos mostró una foto de su abuelo, ser al que admiró muchísimo por su fuerza y valentía. Squall le dice que es todo lo contrario a él. Ja! ¿Qué te dije? Poco a poco Squall se está abriendo más y está mostrando que tiene un muy buen sentido del humor. ¿O me equivoco, Zell?

Llega Selphie y nos pide que la acompañemos a Trabia Garden, ya que quiere ver a sus amigos. Una vez allí, nos pide que la esperemos en la cancha de basketball. Squall y yo vamos a explorar el área, vemos a Selphie charlando con unos niños y dándoles consejos. La noto muy triste, está platicando hacia las tumbas sobre sus sueños. Estoy dudando en seguir con la misión, el ver a Selphie tan triste por haber perdido a sus amigos me ha desanimado, en verdad los aprecio mucho y por nada del mundo me gustaría perderlos. Irvine apoya mi forma de pensar. Así que los Seeds comienzan a recordar cosas de su pasado. En el transcurso de la plática, se dan cuenta que desde chiquitos estuvieron juntos, incluso con Edea, (a quien llamaban Matron) que era quien los cuidaba. ¡Qué ironías! Quistis explica que todos esos recuerdos habían estado dormidos gracias a los Guardian Forces que aunque son de gran ayuda, afectan la memoria. Sugiere además que vayamos al orfanato para resolver todas sus dudas. Selphie propone llevar un diario para anotarlo todo, en caso de que fueran borrados sus recuerdos. Squall me pregunta si deseo continuar con ellos. ¡Por supuesto que sí! Quiero saber que onda con Edea, porqué está tan empeñada en encontrar a Elllone y porqué si antes cuidaba de mis amigos se volvió tan mala y ambiciosa.

Así que nos dirigimos a casa de esta hechicera misteriosa, Squall, como buen líder, comienza a dar órdenes sobre las posiciones para ocupar la defensa. Parece que después de esto se enfrentará a Seifer. Todos obedecen y toman el asunto con debida seriedad, aunque me encantó cuando Squall dio órdenes de proteger a los niños y a los hot dogs, por ser estos últimos el alimento más preciado del lugar. ¿No es genial? Me alegra que ya se esté mostrando tal y como es.

En fin, me acerco a Squall para ver en qué puedo ayudar, y me dice que me quede con Zell, quien me muestra el anillo plateado de Squall. Lo miro cuidadosamente, no me había dado cuenta de lo hermoso que es. ¿Cómo lo conseguiste?, le pregunto. "Pensé que iba a gustarte", me responde. "Estás en lo cierto...me encantaría llevarlo siempre conmigo". "Acaso quieres que le diga a Squall que se case contigo? ¡Mejor ni te lo hubiera enseñado, Rinoa!". "No es eso, Zell...es sólo que me gustó mucho y quisiera tener uno igual". "En ese caso puedo hacerte una copia...soy experto en ese tipo de cosas!". Le agradezco y se lo encargo mucho.

¡Oh, no! Los soldados de Galbadia han destruido una parte del Quad, todo tiembla... ¡me caigooo! ¡Auch! ¡Eso es dolor! Afortunadamente logro sostenerme de una piedra. Sé que allá arriba hay muchos problemas, sólo espero resistir hasta que Squall venga a rescatarme. ¿Qué tanto estará haciendo? ¿Porqué tardará tanto? Ya no puedo más, pero debo esforzarme así como todos mis amigos lo han estado haciendo, además no puedo dejarme caer. Squall, el amor que siento por ti me hará resistir cualquier cosa. ¡Date prisa!

http://arlequincreations.org/

Bien, ahora puedo verlo peleando por los aires con un tipo, ambos colgados del cable de una máquina voladora. Eso es muy peligroso, Squall logra tirar al vacío al malvado soldado y me lanza el cable del cual me cuelgo. ¡Gracias por salvarme, Squall! Sabía que no te olvidarías de mí. Me contesta diciendo que sólo cumple con su contrato. ¿A quién le importa el contrato en estos momentos? Oh, lo olvidaba. Debo entregarle su anillo, no sin antes preguntarle sobre el símbolo que tiene grabado. Me responde que es un león, que le gusta por su coraje y valentía. Su nombre es Griever. Me gustaría llegar a ser un león para poder pelear junto a él. Digo, literalmente hablando.

Squall nos ordena seguir buscando a Edea. Después de enfrentarnos con unos cuantos soldados, nos topamos con Seifer. Trata de chantajearnos y nos pregunte porqué estamos peleando con Edea después de que fue quien cuidó de mis amigos cuando eran niños, y a mí está a punto de reclamarme cómo me atrevo a pelear con él después de que anduvimos. Antes de que termine con su frase lo interrumpo. Está enojadísimo, y comienzan a pelear. No me gusta verlos así, Seifer también creció con ellos y esta escena es terrible... Seifer, si no te hubieras dejado manipular tan fácilmente...

Seifer es derrotado, y al fin estamos cara a cara con Edea. Durante el enfrentamiento, le roban varios poderes, hasta que logran derrotarla. O al menos es lo último que recuerdo.

Me siento rara... ¿qué me pasa? ... ¿Seifer, eres tú?... necesito que me lleves Lunatic Pandora hasta Tears Point... ¿Porqué dije eso?...Squall... ¿Dónde estás?...

¿Dónde estoy? ¿Acaso estuve inconsciente? Todo está oscuro...parece ser el espacio exterior...¿Qué hago aquí?...Oh, no... me quedaré sin oxígeno... Acaso... ¿voy a morir?...¿Qué es esto?... es mi cadena con la réplica del anillo de Squall frente a mis ojos...Squall...No puedo rendirme, ni dejarte solo, te necesito!
¡Oh, por Dios! ¡Lo olvidaba! Aún queda una reserva de oxígeno para emergencias. ¡No me rendiré! Squall, nuestros recuerdos me mantendrán viva hasta que vengas a rescatarme... porque sé que lo harás.

Después de un rato de silencio y oscuridad, aparece Squall ante mis ojos. ¡Sabía que no se olvidaría de mí! Me toma entre sus brazos y me dirige con él a una nave espacial. Nos quitamos los trajes espaciales...¡por fin vuelvo a respirar!
Le agradezco por haberme salvado, como recordarán, es la segunda vez que lo hace. Ha salvado mi vida, y lo único que quiero es abrazarlo con fuerza, porque la muerte no me separó de él y ahora tengo una nueva oportunidad que no debo desperdiciar.
Después de deshacernos de unos aliens que estaban en la nave, nos vamos a la cabina de mando. ¡Está muy padre! De repente, se escucha una voz en la radio preguntando por nuestro bienestar, y nos asegura que la nave se dirigirá automáticamente a casa.

Se escucha una canción...¿acaso es la de "*Eyes On Me*"? Es preciosa, y perfecta para la ocasión. Debido a la gravedad comienzo a flotar por la cabina...¡se siente padre! Aunque como no estoy acostumbrada, sí me saca de onda. Squall se da cuenta de ello y se acerca a mí. Me ayuda a descender despacio, me siento muy cómodamente en sus piernas. Me pide que vaya al otro asiento, pero es tan lindo ese momento que quisiera nunca terminara... ¡Sólo un rato más! Squall...¿no te gusta que te abracen así?, le pregunto. Me responde que casi nunca lo abrazan.
Le pregunto que si cuando era pequeño no le gustaba que sus papás lo abrazaran, que si no se sentía más seguro entre sus brazos. Al parecer no lo recuerda, pero me comenta que cuando estuvo con Ellone se sintió seguro. ¡Ahí está, querido! Sí has sentido esta sensación. Me confiesa que cuando ella se fue, esa mágica e inigualable sensación desapareció, y no quiere que eso pase, además tiene miedo de perder a sus seres queridos. Ahora entiendo porqué era tan frío, y pienso que lo único que ocasionaron sus temores, fue

la soledad en la que por mucho tiempo ha vivido Squall. Y esta inseguridad impide que uno se muestre tal y como es, yo pienso que no debemos tener miedo a hacer lo que dicte nuestro corazón, porque más tarde podemos perder a esa persona especial sin haberle dicho nunca lo que sentimos. Por esta razón nunca callé lo que sentí y sigo sintiendo por Squall, y ahora quiero que él lo entienda.

http://arlequincreations.org/

Comienzo a recordar cuando mis papás me abrazaban cuando estaba chiquita, y me hacían sentir segura. Ahora no están conmigo, estás tú, Squall, y me siento feliz, deseando que el tiempo se detenga a tu lado. Parece que Squall está sintiendo lo mismo que yo. Me dice que debemos pensar en lo que haremos una vez que regresemos a casa. ¿Ha dicho regresar? No quiero, no quiero que se enteren que soy...

Demasiado tarde, vuelve a escucharse la voz a través de la radio, Squall menciona que está conmigo, aquella voz le cuestiona: Rinoa... Rinoa Sorceres... ¡Soy una hechicera!
En eso me han convertido, ya que el espíritu maligno que habitaba en el cuerpo de Edea se ha transportado al mío...y eso significa que ya no puedo estar a tu lado, Squall. Además ya nadie querrá estarlo. ¡Tengo miedo!

Sólo caen lágrimas de mis ojos, Squall toma mi mano y eso lo valoro mucho. ¡No quiero regresar!

Pero así tiene que ser. Una vez en la Tierra, los científicos de Eshtar me piden que los acompañe, van a aprisionarme. Deben sellar mis poderes por el bien de todos. Squall no quiere que me vaya, no me queda más que darle las gracias y regresarle su anillo. Él me pide que lo guarde, esto me hace sentir bien y nos miramos el uno al otro. ¡Desearía que esto no estuviera pasando! Adiós, Squall... te estaré esperando.

Después de un rato me encuentro en Sorceres Memorial, el lugar en donde estaré a partir de estos momentos. Los tipos de Eshtar están a punto de introducirme en una cápsula. ¿Qué pasará de ahora en adelante? ¿A partir de ahora mi vida cambiará o qué onda? Un momento...¿¡ Están aquí Irvine, Zell, Quistis, Selphie y... Squall!? Aún sabiendo que ya no soy la misma de antes, Squall me rescata y me abraza con fuerza. Logramos salir de ese lugar, la verdad estoy muy apenada, pero el buen Irvine me anima diciendo que ya estoy otra vez con ellos. Eso me hace muy feliz. Ahora vamos a casa de Edea para que nos aconseje sobre lo que se debe hacer respecto a mí, ya que ella estuvo poseída y sabe bien qué onda.

Zell y Quistis me dejan a solas con Squall. Llega Angelo, mi perro, y Squall lo acaricia. Le pido a Angelo que en buena onda nos deje a solas, ya que tenemos mucho de qué hablar.
¿Qué pasará cuando Ultimecia se apodere de mí? Squall me da a entender que pase lo que pase, estará siempre a mi lado. Creo que es una muy buena oportunidad para contarle un sueño que tuve hace poco...

Estaba sola, corriendo por un lugar desierto, buscándote por todas partes, porque sentía tu presencia, pero no te encontraba. Gritaba tu nombre, pero no aparecías y eso me angustiaba mucho. Llevaba tu anillo en mi cadena, lo apretaba fuertemente anhelando dar contigo.

Squall ve que me he alterado un poco, pero trata de calmarme con sus dulces palabras, diciendo que sólo fue un sueño y que no se hará realidad, me promete que siempre que lo busque lo encontraré y permanecerá conmigo.
Sus palabras hacen que me sienta mejor, no puedo evitar abrazarlo después de todo lo que dijo, y creo firmemente en él.

Zell regresa y dice que sólo los Seeds deben ir a Eshtar para enfrentarse a Ultimecia. Ya que estamos todos allí, se presenta ante nosotros el presidente de Eshtar... ¡y se trata nada más y nada menos que de Laguna! Sí, el chico que aparecía en los misterioso sueños de Squall y mis amigos, a quienes resuelve todas sus dudas y revela el significado de dichos sueños. Laguna se hacía cargo de la pequeña Ellone, por lo tanto, debe protegerla. Ahora, han planeado sumergir a Lunatic Pandora en el mar.

Poco después llega el doctor Odín, quien ha hecho un plan para de una vez por todas, detener los sucios planes de Ultimecia. Su plan es permitir que Ultimecia se apodere de mi cuerpo... sé que esto es muy arriesgado, pero tengo que acceder para que ya nos deje en paz. ¡Ya no quiero que sufran mis amigos! Ellone nos llevará al pasado, Ultimecia ni se dará cuenta ya que pensará que continuamos en el presente. Así que me regresaran al presente y a Ultimecia a su tiempo, en ese lapso mis amigos viajarán al futuro para eliminarla. Laguna nos aconseja que para poder regresar después a nuestro tiempo, pensemos en un lugar donde hayamos vivido un momento feliz. De no ser así, nos perderemos en un túnel.

Antes de llevar a cabo nuestro plan, nos encontramos a Seifer, quien dice a Squall que despertará al hechicero Abel. Al parecer van a empezar a pelear... ¿Acaso nunca se podrán llevar bien? Además, dijo que hace tiempo el buscapleitos de Seifer marcó la carita de Squall con una rajada entre sus ojos. ¡Qué malooo!

http://arlequincreations.org/

En ese momento aparece el Dios Odín para eliminar de una vez a Seifer... pero éste se le adelanta y lo parte en dos. ¡Qué gente, eh? Ni hablar...

De la nada aparece un dios, llamado Gilgamesh, si no mal recuerdo, y manda a volar a Seifer. De cualquier manera lo aprecio... "Seifer, ¿estás bien?", le pregunto preocupada. Y no hace más que aprovechar ese momento para llevarme con Abel. ¡Se pasa! Después de que me preocupo por su bienestar, mira con lo que me sale.

Abel me atrapa pero mis amigos logran derrotarlo y rescatarme. ¡Oh, no! Parece que Ultimecia se ha apoderado de mi cuerpo... Es hora de llevar a cabo nuestro plan. Laguna nos echa porras, Ellone hace lo suyo y comenzamos a viajar en el tiempo. ¡Esto es asombroso! Debemos recordar un momento feliz, Squall propone la casa de Edea.

Ahora estamos frente a frente con la malvada Ultimecia. Squall y yo hacemos equipo para eliminarla. Este es un momento crucial, así que debo usar todo mi poder para rescatar la tranquilidad perdida. Squall ataca con su Lion Heart, y yo con mi Invisible Moon. Fue una batalla muy difícil, ya que Ultimecia sufría varias transformaciones, pero finalmente... ¡Ganamos la batalla! ¡Yahoooooo! ¿Qué podría arruinar este momento? Oh-oh... ¡no puede ser! ¡El poder de esta malévola mujer ha descomprimido el tiempo!... ¡Debemos pensar nuevamente en un lugar para encontrarnos ahí y no perdernos! Squall se está alejando... ¡Noooooooooo! Parece ser que se ha perdido en otra dimensión, creo que es mi turno de rescatarlo. Recordaré sus palabras: ..."siempre que me busques, me encontrarás, te lo prometo". ¡Voy por ti!

Es un lugar sombrío, parece que no hay nadie más aquí... Un momento, allá hay un hombre acostado, como si estuviese desmayado. Qué no es...¡Sí, es Squall!

Tenías razón Squall, sabía que te encontraría... Estás muy frío... ¿qué tienes?... ¿Puedes oírme? Por favor, háblame, Squall...¡¡DESPIERTA!!

Las lágrimas comienzan a brotar de mis ojos, ¡no quiero pensar que está muerto!
Lo abrazo con todas mis fuerzas, pensando en que después de todo lo que pasamos juntos no podré volver a verlo, a escuchar su dulce voz, a conocer al verdadero Squall que ha aprendido a mostrar sus sentimientos...mi amor, ¡despierta!

¿Qué pasa? Del suelo han brotado las flores más hermosas, además el cielo ahora es azul y Squall ha despertado. Parece ser un sueño, pero es la realidad. ¡La pesadilla ha terminado! No lo puedo creer. ¡Tenemos que celebrar!

Ya en el Garden organizamos una fiesta en la noche, Selphie está grabando todo. En el video podemos apreciar a Cid con Edea... ¡quién los viera! Me da gusto que ahora puedan ser felices después de un rato de haber sido enemigos. Por otra parte, Irvine anda de mujeriego. Según él se estaba ligando a Quistis, ¡bailaba sólo para ella! Luego usa la cámara de Selphie y graba a unas chicas. Pero ya entendimos... lo hace porque la vida de un francotirador es muy solitaria, je, je... Zell está comiendo pero al muy babas se le atora la comida. Ja, ja! Pero mis amigas le dan golpecitos en la espalda para evitar que se asfixie. Y después de que lo salvan, ¡todavía se enoja! Pero claro, en buenísima onda. Irvine toma la cámara y está a punto de filmarme, pero ya no alcanzó la cinta.

Pero les contare después de que se corto la grabación:
Yo estaba con Squall tomando el fresco. Miramos hacia arriba, cuando de pronto aparece una estrella fugaz en el cielo. Se la señalo como lo hice cuando nos conocimos en la fiesta de graduación de los Seeds, Squall recuerda ese momento y me sonríe, se acerca a mí y me da un beso que jamás olvidaré. ¡Deseaba tanto este momento! Al fin ha dejado ver sus sentimientos y se muestra tal y como es. No sé si de alguna manera influí en él, de lo que estoy segura es de que no quiero separarme jamás de él.

FINAL FANTASY TACTICS

http://arlequincreations.org/

Por Julio A. García Pérez

A través de la historia las guerras se relatan en varias épocas y lugares. De estas guerras, las leyendas de héroes se pasan de generación en generación, o por rumores y al pasar el tiempo, la verdad se puede olvidar, la realidad enterrada bajo leyendas. Hace muchos años una guerra empezó y se desencadenó en la pista de Ivalice. Duró cincuenta años, finalmente terminándo cuando ambos reinos se unieron. Sin embargo, la guerra había agotado la fuerza de la gente y los recursos del país, y la situación dentro de Ivalice llegó a ser gradualmente peor. Los señores de las seis familias predominantes se unieron para llevar a Ivalice de nuevo a la prosperidad. Al menos allí el equilibrio delicado de la potencia pronto se derrumbó. Un año después de que la guerra de cincuenta años había terminado, la princesa Ovelia de Ivalice fue secuestrada. Incitado por esto, el conflicto creció entre dos familias: Gallione; gobernado por príncipe Larg del cual su insignia era un león blanco y Zeltennia; gobernado por príncipe Goltanna, del cual su insignia era un león negro. La guerra entre las dos familias sería más adelante conocida como la ``guerra del león. Fue agregado al contexto de la guerra del león el problema de la sucesión al trono de Ivalice debido a la muerte repentina del rey´´. El príncipe Larg es el más viejo hermano de la reina Rivelia. El príncipe Goltanna es el hermano más joven del rey muerto. Según el expediente histórico, un hombre joven nombrado Delita suprimió la guerra del león pronto después de que casi terminara con Ivalice. Había también otro hombre joven nombrado Ramza que desempeñó un papel importante durante la guerra del león, aunque no verán el nombre de Ramza en ningún libro de historia. Ahora la historia verdadera puede ser contada. (La historia de los valientes del zodiaco)

FINAL FANTASY TACTICS

Es un juego de la saga de Final Fantasy, pero así como Final Fantasy Mystic quest y Final Fantasy Legends (Seiken densetsu) se sale del camino normal que sigue esta serie. Producida por Yasumi Matsuno (Vagrant Story) FT es....Como su nombre ``Tactics´´ lo dice, este juego no es RPG, sino de estrategia de guerra, solo que utilizando las magias de los Final Fantasy comunes, sin embargo conserva el elemento más importante de Final Fantasy: La Historia.

GRAFICOS

Esta es la única parte mala del juego, creo yo que si vas a utilizar polígonos en una consola como el psx, tendrás que ser un experto, ya que nos guste o no el psx no muestra unos polígonos de mucha calidad que digamos, pues bien este juego utiliza escenarios hechos de polígonos que honestamente parecen maquetas hechas por un niño, además los fondos no son muy variados que digamos, así como los fondos donde suceden las conversaciones que dan pie a la historia. Lo único que salva a este juego son los CG y los personajes hechos con sprites que son de muy buena calidad, creo que mejor debieron de utilizar escenarios Pre-dibujados sin embargo esto no hace que este juego sea malo.

SONIDO

Canciones bastante emocionantes tanto en los combates como en las "escenas", están bien colocadas las canciones y coinciden con lo que está sucediendo, así como los sonidos, que también se oyen bastante simpáticos.

JUGABILIDAD

Este es definitivamente el punto fuerte del juego, la jugabilidad ya que a pesar de ser un juego de tácticas no te la pasas peleando si no que entremezcladas en las peleas viene parte de la historia. Las peleas son bastante emocionantes y aunque a primera vista se ven medio aburridas, terminas sudando de cada una, cosa que es bastante agradable ya que en otros Final Fantasy las peleas son verdaderamente fáciles. Dichas peleas en este juego emplean un método simple: tu pelearás contra un número de enemigos los cuales son bastante variados ya que pueden ser desde un arquero hasta una fantasma y con una inteligencia artificial moderada, la victoria depende de tu inteligencia, tu habilidad para planear ataques y la variedad de personajes con sus respectivas habilidades ajustadas para hacer una función específica durante el combate.

Sobre la capacidad de exploración, debo decir que hasta lo que he jugado es casi nula, ya que en los pueblos no puedes pasearte, solo puedes ir a la tienda, al bar, a leer rumores o a la oficina de reclutamiento. Y afuera de los pueblos lo único que haces es seleccionar a que pueblo quieres ir, así que si lo que te gusta es explorar, este juego no es para ti sin embargo a pesar de no tener a donde ir, hay formas de encontrar lugares que podríamos decir son secretos en el mapa y para hacerlo necesitas distintas cosas como por ejemplo ir a escuchar cierto rumor a x bar. Sobre la historia, esta es del estilo antiguo pero esto no le quita lo entretenida, con un estilo muy medieval, pero debo decir que conforme vas a avanzando en ella cada vez te gusta mas y cada vez te da mas incertidumbre de lo que podría pasar; está bien planeada, y cuenta con varios flash backs y cambios en la trama para mantenerte en el borde de tu asiento. Además un aspecto positivo del juego es que incluye un tutorial, para los que tienen problemas de cualquier tipo.

Final Fantasy Tactics es un excelente juego estrategia/ RPG con un estilo muy singular y diferente al de los Final Fantasy anteriores, basado más en el pensamiento y en la organización, que en la aventura y en la exploración, con una historia profunda y unas peleas que te dejaran anonadado y agotado a pesar de que en este juego hay un aspecto agradable el cual es que al término de cada pelea son recuperados tus puntos de magia y de vida. (MP y HP)

En resumen Final Fantasy Tactics es uno de los mejores juegos de estrategia que conozco por no decir el mejor. Con más de 20 oficios diferentes incluyendo Knight, (caballero) Thief, (ladrón) Wizard (mago)o Ninja. Gran variedad de magias y habilidades de combate, más de 400. también es la Historia de un hombre que terminó una guerra y desapareció defendiendo el mundo mientras su mejor amigo se convierte en rey llevándose la gloria. Traiciones, guerras y épicas batallas contra monstruos.

Como dato anexo les puedo mencionar que uno de los personajes extras que puedes obtener gracias a un cómico viaje interdimensional es el carismático Cloud Styfe.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Final Fantasy en el Gameboy

Por GOA

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Imagínate que un buen día despiertas después de haber estado inconsciente durante... no sabes exactamente cuánto tiempo... es más ni siquiera estás seguro de quien eres, o de cual es tu nombre... pero por tu indumentaria una hermosa chica ha adivinado que eres un aventurero, tu nombre es (pon tu nombre aquí) ella lo sabe porque está escrito en tus pertenencias. Poco tiempo después te encuentras ya más recuperado de tus heridas, entre ella y tu ha surgido cierta atracción, si bien es cierto que tu vida de aventurero no se lleva muy bien con el concepto de una relación... también es cierto que no puedes negar que definitivamente te sientes a gusto con ella.

Ha caído una maldición en el pueblo donde estás, y como ellos han sido tan amables como para hospedarte durante tu recuperación, pues para devolverles la cortesía decides ayudarles, para desaparecer la maldición uno de los ingredientes clave es una lágrima de medusa, ¿ porque que crees? Una medusa es precisamente la que está causando estragos ahí con sus encantamientos; sin pensarlo mucho sales en busca de este ser, acompañado de tu bella "enfermera"; no pasa mucho tiempo hasta que te encuentras con el monstruo, por supuesto la enfrentas, después de todo necesitas esa lágrima de medusa para liberar al pueblo ¿ no es así?

Con la ayuda de tu enamorada, la batalla no es nada realmente espectacular, vamos ni siquiera has echado mano de tus mejores recursos, pero bueno, no se trata de lucirse sino de conseguir una lágrima de medusa; te acercas a la agonizante medusa y tratas de arrancarle una lagrima, por supuesto ella se niega a cooperar, es más hasta se mofa de tí (yo haría lo mismo), y tu quedas como al principio, sin ese ítem tan necesario para salvar al pueblo.

Lleno de frustración, te dispones a abandonar el cuerpo de la medusa ahí y regresar al pueblo con las malas noticias, pero justo cuando emprenden camino... ella, tu enfermera, tu amiga, tu amor... empieza a sentirse mareada... ¿qué pasa?... en el calor de la batalla, la medusa alcanzó a morder a tu chica, y como sabes, todo aquel que sea mordido por una medusa, termina convirtiéndose en una... tu amor lo sabe, sabe también lo horribles y sanguinarias que pueden ser estas criaturas, y por supuesto su corazón, su conciencia, no puede permitir que ella se convierta en algo así, en un monstruo...

No hay nada que hacer, la transformación está empezando ya, con una gran impotencia, ves como el amor de tu vida está sufriendo, ella no quiere ser un monstruo, ella no puede serlo... no debe... con un gran valor, y una muestra de coraje a toda prueba, ella... ella te pide que la mates, que acabes con su vida, antes que ella acabe con la de muchos inocentes...

¿Qué hacer?. No puedes hacerlo... ¿ o sí?... Cómo un autómata desenfundas tu espada y la sostienes delante de ella, pero... es ella ¡Caray es tu amor! Es esa palabra amable ¡Es tu todo!... sabiendo de lo fuerte de tomar una decisión así, y el sufrimiento que ambos tienen, ella empieza a llorar, ahí tienes la lagrima de medusa que necesitabas... una sacudida recorre el cuerpo de tu amada antes de terminar la transformación por completo, tu espada ya esta desenfundada y si la vas a matar, tiene que ser ahora o nunca, sus miradas se cruzan en el ultimo instante, un "te amo" silencioso y eterno. Una decisión que tomar... y entonces... ¿ QUÉ HARIAS TÚ?

Hola amigos de Seinen, seguramente ya adivinaron de qué se trata este artículo, en lo particular me da mucho gusto hablar de Final Fantasy para Gameboy, esto que acaban de leer es parte de lo que sucede en Final Fantasy Adventure, uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos para este sistema, disculpen por hablar en primera persona, pero la verdad fue en ese momento y no antes donde quede prendido para siempre del universo de Final Fantasy; ya anteriormente había tenido la oportunidad de jugar otros títulos de la serie y si bien me agradaron. ¡Pues vamos! Todavía faltaba ese "algo" que me atrapara totalmente, para mí, ese momento se dio en F.F. Adventure, precisamente después de esta batalla, no fue ni al vencer al general obscuro ni al terminar el juego, fue en un momento donde menos me lo esperaba.

Pero hablemos un poco más acerca de los juegos, existen en el mercado 4 títulos de Final para Gameboy, estos son:
Final Fantasy Legend 1 (1989), 2 (1991) y 3 (1993), y Final Fantasy Adventure (1991). Aquí cabe hacer una aclaración, F.F. Adventure es en realidad una versión del Secreto del Mana para Gameboy, sin embargo por políticas de Square, decidieron cambiarle el nombre para nuestro continente.

Como es costumbre en Final Fantasy sin importar la plataforma, la serie va mejorando en todos los aspectos, desde grafico, hasta sonidos y por supuesto en historia, en Gameboy no podía ser la excepción. Comenzando con F.F. Legend, la historia en este titulo se basa en que tu y tu equipo quieren subir la torre de los cielos, pero antes debes encontrar la armadura y la espada del rey, tiene algunos puntos interesantes dentro de la trama, pero no estamos aquí para arruinarte la diversión ¿o sí?.

El sistema de juego es el clásico de Final Fantasy, por turnos te vas peleando contra cualquier monstruo que se te aparezca, utilizando las magias, poderes y ataques que cada personaje puede manejar ¡imagínate! Desde aquí ya tenías las limitaciones del personaje, por ejemplo un aventurero no puede usar ataques de magia, o un monstruo usa mejor los ataques de fuerza y así, parte del chiste del juego es precisamente encontrar tu combinación ideal de valientes para hacerte más fácil tu camino hasta el final. Tu equipo lo formas con 4 personajes, los Humanos son de lo más fuerte y pueden llevar hasta 8 ítems con ellos, el único problema es que en realidad no se vuelven más fuertes con cada pelea, para subir su nivel debes comprar pociones en las tiendas y dárselas a beber. Existen también los mutantes ellos solo pueden cargar 4 ítems pero si pueden aumentar sus habilidades peleando, estas misma habilidades se

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

van incrementando o incluso las pueden olvidar conforme se desarrollen las batallas; y por último tenemos a los monstruos, su principal y única habilidad es la de transformarse en lo que coman, por ejemplo si te comes la carne de un enemigo débil pues se transforma en uno débil y así, esto es bastante divertido y le agrega cierto reto al juego pues dependiendo lo que te comas son las habilidades que tendrás, así aprendes a no comer cualquier cosa en la calle ja ja ja.

http://arlequincreations.org/

Un punto interesante en este y en todos los Legend son las armas que compras, por lo general tienen un número al lado, esto significa nada mas y nada menos que es el número de veces que puedes usar esta arma; a diferencia de otros juegos donde las usas las veces que quieras aquí no, aquí te da cierto límite, por supuesto esto le agrega un elemento mas a la estrategia del juego, puesto que tienes que comprar mas armas no te la puedes pasar evitando peleas para no gastarlas, asi que hay que encontrar cierto punto intermedio en donde peleas lo suficiente como para tener el dinero para comprar amas y otras cosas útiles.

Los enemigos te salen de la nada mientras vas explorando los distintos niveles, esto en particular nunca me ha gustado mucho en Final Fantasy, pero bueno qué se le va a hacer, imagínate que lo que quieres es ya salirte de un lugar y "casualmente" te atacan y atacan y te atacan y tu no ves ya ni por donde jajajaja pero pues también es parte del juego no?.

Las batallas con los jefes por lo regular son largas, asi que mitad en broma mitad en serio, tengan a la mano un paquete extra de baterías, uno nunca sabe cuando se pueden necesitar, y por lo mismo, mantente salvando tu juego lo más frecuentemente que puedas. Otro tip general que te puedo dar es que trates de tener a la mano bastantes pociones de cura, esto es para evitar que al salir de una batalla te caigan más monstruos y te maten fácilmente gracias a tu debilitado estado (como que sonó a verso sin esfuerzo).

En F.F. Legend 2 la historia gira alrededor de Magi, no la de aquel programa de t.v. sino de los 77 ítems mágicos donde está contenida esta fuerza, para tu mala fortuna tu padre desapareció cuando se encontraba en la búsqueda de estos ítems y pues te toca a ti continuar la búsqueda.

Básicamente los mismos elementos de la primera parte, aquí sin embargo notamos un extra en los personajes, ya no solo son Humanos, Mutantes y Monstruos, también tienes la posibilidad de escoger Robots ellos tampoco se vuelven más fuertes peleando, sino que tienes que equiparlos con armas y armaduras poderosas para hacerlos más hábiles. Otro punto interesante son los Non Playing Characters, o personajes de apoyo, aún a pesar de que no los puedes controlar directamente si te ayudan en ciertos puntos de juego haciendo que tu equipo crezca momentáneamente de 4 a 5 personajes.

Mejores gráficos y sobre todo mejor música, a grado tal que SQUARE agregó un código para el sound test en este juego. Ya te darás una idea de lo excelente que está... ok, el código es: en la pantalla del título deja presionado Select + b+ Start y listo. A disfrutar de los sonidos de este juego.

En FFL 3 una entidad de agua esta liberando peligrosos monstruos que ponen en riesgo a los habitantes del mundo, para evitar una catastrófica inundación, los venerables ancianos deciden mandar a sus hijos a detener esta entidad. Utilizando una avanzadísima nave espacial nuestros héroes viajarán por el presente, pasado y futuro para lograr sus objetivos ¿Interesante?.¡ Ah y eso no es nada! Contando con las mejores gráficas de los tres este titulo tiene esos elementos que han llevado al final fantasy de la "era moderna" a ser tan extremadamente popular como lo es hoy, por supuesto la historia, pero también tiene esos cosas futuristas que tanto nos atraen, incluye el viaje en el tiempo que tanto nos encantó en Chrono Trigger, y en general es un juego digno de la colección de todo amante de los buenos R.P.G. y en especial de Final Fantasy.

http://arlequincreations.org/

F.F. Adventure comienza diciéndonos que el árbol del mana crece con la fuerza de voluntad de todas y cada una de las cosas de este mundo, crece mas alto que las nubes en el Monte Illusia, las leyendas dicen que le dará poder eterno a aquel que lo toque; Dark Lord está buscando un camino hasta el árbol de mana y obtener el poder para conquistar el mundo.

Como ya mencionaba no es exactamente un Final Fantasy, sino más bien es el Secret of Mana, esto hace que a diferencia de los otros títulos aquí si puedas ver a los enemigos antes de atacarlos y de esta manera tienes la opción de evitar la batalla si así lo deseas; las batallas son en tiempo real no por turnos y tu experiencia crece conforme vas ganando las mismas, es un poco más "sencillo" en el aspecto del manejo de los ítems y aquí te olvidas de las combinaciones de mutantes y robots y demás, solo eres tu y algún Non Player Carácter. Excelente juego.

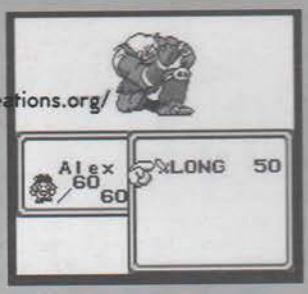
En estos juegos, como en todos los finals, tienes la opción de cambiarle el nombre a tus personajes, esto le da una mayor interactividad con la historia.

Pues bien, esto es tan solo un breve vistazo al universo de Final Fantasy en su modalidad de bolsillo, deliberadamente omití incluir historias, nombres y situaciones con la idea de no arruinarte la emoción de vivir por ti mismo estas aventuras, créeme que vale mucho la pena que le eches una revisada a cualquiera de estos títulos o si puedes a todos, pues a todos de una vez, ahora que Sunsoft se aventó la puntada de republicarlos ya no es tan difícil conseguirlos como originalmente era, ojo Sunsoft solo lo redistribuirá, el juego en si no ha sido alterado en lo mas mínimo de cómo lo concibió y vendió SQUARE desde 1989.

Así que ¿ A qué estas esperando? Mándanos ya tus comentarios, tus sugerencias, tu experiencia con Final Fantasy o cualquier cosa que se te ocurra, hazlo en la dirección Seinen que ya conoces Si quieres mas información de estos y otros videojuegos navega en

www.xplayers.com.mx

Yo soy GOA y espero poder leerte pronto. Muchas gracias y a vivir la Fantasía.



http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY VIII – Liberi Fatali (Niños del Destino)

http://arlequincreations.org/

Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec

Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec

Excitate vos e somno, liberi mei
Cunae sunt non
Excitate vos e somno, liberi mei
Somnus est non.

Despierten de su sueño, mis hijos
Que su niñez se ha ido
Despierten de su sueño, hijos del destino.
Su descanso se ha ido

Surgite
Inventite
Veni hortum veritatis
Horti verna veritatis

Levántense
Busquen
Y lleguen al jardín verdadero
El jardín de la primavera verdadera

Ardente veritate
Urite mala mundi
Ardente veritate
Incendite tenebras mundi

Con la terrible verdad
Nace la maldad de este mundo
Con la terrible verdad
Se ilumina la oscuridad del mundo.

Valete, liberi
Diebus fatalibus

Vayan con dios, hijos
Que el día ha muerto.

Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec

Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec
Fithos Lusec Wecos Vinosec

Acerca de "Eyes on me" hay tantas cosas que se pueden decir. Sin embargo, desde mi punto de vista es una canción muy profunda que hasta me hace llorar. Hablando estrictamente del contexto del juego, para quienes lo han jugado sabrán porque! Los que no les puedo decir que es una canción de amor, muy triste que sale al final en una escena muy triste con Rinoa y Squall. Además gracias a esta canción tengo novio, así que ya sabrán lo mucho que la valoro..

FINAL FANTASY VIII – Eyes on me (Ojos en mi)

Whenever sang my songs
On the stage, on my own
Whenever said my words
Wishing they would be heard
I saw you smiling at me
Was it real, or just my fantasy?
You'd always be there in the corner
Of this tiny little bar

Cada vez que cantaste mis canciones
En el escenario, o para mi
Cada vez que dijiste mis palabras
deseando que sean escuchadas
Te vi sonriéndome
Fue verdad, o solo una fantasia?
Siempre estabás en la esquina
De este pequeño bar.

My last night here for you
Same old songs, just once more
My last night here with you?
Maybe yes, maybe no
I kind of liked your way
How you shyly placed your eyes on me
Oh, did you ever know
That I had mine on you.

Mi última noche aquí, contigo
Las mismas canciones viejas, una vez más.
¿Mi última noche aquí, contigo?
Talvez sí, Talvez no.
Como que a tu manera me gustaba,
Como tímidamente fijabas tus ojos en mi
Oh, alguna vez supiste
Que yo tenía los mios en ti.

Darling, so there you are
With that look on your face
As if you're never hurt
As if you're never down
Shall I be the one for you
Who pinches you softly but sure?
If frown is shown, then
I will know that you are no dreamer

Querido, se que estás ahí
Con esa mirada en tu rostro
Como si jamás te hubieran lastimado
Como si jamás te hubieras caído
Seré la indicada para ti
¿Quien te estrechara suave, pero seguro?
Si demuestras desagrado, entonces
Sabré que no eres un soñador.

So let me come to you
Close as I wanted to be
Close enough for me
To feel your heart beating fast
And stay there as I whisper
How I loved your peaceful eyes on me
Did you ever know
That I had mine on you.

Así que déjame ir hacia ti
Cerca como quiero estar
Lo suficientemente cerca
Para sentir tu corazón latiendo rápido
Y quédate mientras te susurro
Cuanto amo tus pacificos ojos en mí
¿Alguna vez supiste
Que tenia los míos en ti?

Darling, so share with me
Your love If you have enough
Your tears if you're holding back
Or pain if that's what it is
How can I let you know
I'm more than the dress and the voice
Just reach me out, then
You will know that you are not dreaming.

Querido, compárteme
Tu amor si tienes suficiente
Tus lágrimas si aún sostienes
O dolor si eso sientes
Como te puedo hace saber
Que soy más que un vestido y una voz
Solo alcánzame y entonces
Sabrás que no eres un soñador.

http://arlequincreations.org/

Es por demás decir lo mucho que me gustan las canciones de amor, y sobre todo de este tipo, las que aparecen en los videojuegos. Por si sola, la música transmite un mensaje que ayuda al desarrollo de la historia en un RPG, con Aria de Mezo se trata de crear cierta atmósfera que se logra, ya que siempre se prepara con ese fin.

Final Fantasy VI - Aria de Mezo

Amor mio, caro bene,
Perché vai lontan da me?
Giurasti un amor, che mai non dovea
Aver fine per noi.

Nei momenti di tristezza,
Nei momenti di dolor,
A te, mia stella, penso
Con infinito ardore.

Un legame senza speme
Perché mai dovrei aver?
Che cosa tu vuoi ch'io faccia oramai,
Mi devi dire tu.

Ti ringrazio, caro bene,
Amor mio, vita mia,
Al grave doler, al buio timor
Che il cuore mi turbó,

Dolcemente, con amore,
Hai risposto al mio gridare,
Per sempre ognor, per sempre ognor,
Qui a me, t'attenderò.

Oh
mi heroe, tan lejos ahora.
Veré de nuevo tu sonrisa?
El amor se va, como la noche en el día.
Es solo una vana ilusión.

Yo soy la obscuridad, tu eres las estrellas.
Nuestro amor es más fuerte que el sol.
Por toda la eternidad, puedes estar
Solo tú, el elegido

¿Podré olvidarte a ti? ¿Podré olvidar nuestra solemne promesa?
¿Podrá el otoño tomar el lugar del verano?
¿Qué debo hacer? Estoy perdida sin ti.
Hábleme una vez más!

Debemos partir ahora, mi vida sigue.
Pero mi corazón no te dejará.
Mientras me voy, dejamé oirte decir
Que significo mucho para ti

Tan gentilmente tocaste mi corazón.
Siempre seré tuya
Ven enseguida, no me iré
Te esperaré, siempre.

Conclusión

Después de estar jugando 7 horas y tal vez más, tu mamá te grita que si no dejas de jugar es capaz de cortar toda la corriente eléctrica en toda la casa. Como tus ojos ya están vidriosos no resistes tan tentadora oferta y le gritas que lo apagarás cuando se acabe la canción del Final. Te agrada escuchar que después de esas 7 horas, y aún más, todo valió la pena. Resultaste ser el vencedor y la música te lo dice.
Bueno, hemos llegado al final de esta gran aventura. Si deseas saber un poco más de Nobuo Uematsu puedes escribirle a las siguientes direcciones:

Nobuo Uematsu
SQUARE USA, INC. Honolulu Studio
55 Merchant Street, Suite 3100
Honolulu, HI 96813

SQUARE CO., LTD.
NOBUO UEMATSU
Arco Tower, 1-8-1 Shimomeguro
Meguroku, Tokyo 153, JAPAN
fax. 81-3-5496-7049

Cualquier comentario respecto al artículo también puedes escribirnos a nosotras a la siguiente dirección:
Stephanie Zamora **gitana1525@hotmail.com** y Sofia Moreno **sofitix@hotmail.com**

FUENTES

THE MUSIC OF FINAL FANTASY (lugar con las letras de las canciones de final)
http://www.ffmusiconline.com
- Ésta página también incluye la biografía y discografía de Nobuo Uematsu

EYES ON FINAL FANTASY (buena página de Final)
http://www.eyesonff.com

http://www.nobuouematsu.com/main.html

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY IX

http://arlequincreations.org/

Al Final Fantasy VIII se le lanzó con bombo y platillos; las imágenes de la impresionante escena del principio inundaron internet, los personajes del juego aparecieron una y otra vez en revistas especializadas, miles de jugadores se lanzaron a comprar Brave Fencer Musashi para tener oportunidad de ver el demo; todo el mundo estaba ansioso por poner sus manos en ``la octava maravilla``. Y bien, la octava maravilla se lanzó al mercado, se vendió por millonadas... y uno de los juegos con mejores gráficas del mundo resultó mediocre con respecto a historia, personajes y jugabilidad. Muchos fans, sobre todo en Japón, protestaron, y tal vez una sacudida de ésas era lo que Square necesitaba para no dormirse en sus laureles. Y así, en el año 2000 (en julio en Japón y en noviembre en los Estados Unidos, con mercadotecnia menos rimbombante, lanzaron Final Fantasy IX. Y sí, las maravillas de éste sacaron la espina del juego anterior. El noveno capítulo de la serie es un retorno a lo que era originalmente Final Fantasy en sus raíces. Regresaron el ambiente medievalista (aunque esta vez, la estética del juego se decantó más bien hacia el steampunk), la magia, los grupos de cuatro en las escenas de lucha, las clases, los personajes caricaturescos y, sobre todo, los cristales. Permanecieron el sistema de combate, con algunas modificaciones de las que hablaremos más adelante; los chocobos, las aeronaves, y los cinemas espectaculares.

La trama, muy sólida, por cierto, es un introspectivo viaje iniciático, muy semejante al que pudimos disfrutar en Final Fantasy VI, pero tal vez menos solemne en su desarrollo. Envuelto en escenas rápidas y fluidas, que van desde la comedia más hilarante hasta el drama más intenso, encontramos un mensaje optimista y filosófico sobre la amistad, la identidad y el sentido de la vida.

La historia se mueve alrededor de Zidane, un jovencito con una extraña cola de mono, miembro de la compañía teatral Tantalus (que son tanto actores como ladrones disfrazados). Al comenzar, Tantalus ha recibido órdenes por parte de algún superior anónimo de secuestrar a Garnet, princesa del Reino de Alexandria; el rapto deberá realizarse durante una representación de la obra de moda en la capital. Mientras sus compañeros entretienen al público, Zidane se escurre al castillo... para tropezarse con la princesa, y enterarse, con la mayor sorpresa, de que ella está más que dispuesta a escaparse con él. Al parecer, las cosas no han andado muy bien entre Garnet y su madre, la reina Brahne, que últimamente parece estar poseída por un maligno instinto de ambición y sed de sangre.

Consciente de que la única forma de ayudar a su madre es alejándose de ella, la princesa huye en la Prima Vista, la aeronave de Tantalus, llevándose de corbata a Steiner, su guardaespaldas (y capitán de los caballeros de Pluto, una patética minicompañía de soldados que son el hazmerreír de la milicia de Alexandria, compuesta exclusivamente por mujeres), y a Vivi, un mago negro de corta edad que se había colado en la representación y había acabado por accidente en el escenario.

La ira de Brahne no se hace esperar, y la Prima Vista, bombardeada, se estrella en un bosque, cerca de Alexandria. Garnet desaparece, y al tomar la decisión de separarse de sus compañeros para ir a buscarla, Zidane, junto a un renuente Steiner y un muy inseguro Vivi, se embarca en una aventura épica que alcanzará dimensiones inesperadas. Pues la reina anda también tras Garnet, y no precisamente porque la quiera mucho.

Alexandria, un reino pacífico, se está convirtiendo en el terror de sus vecinos, y, en un cruento afán de conquista, está devastando país tras país, con la ayuda de un poderosísimo ser llamado Kuja. Garnet, Zidane, Vivi, Steiner y otros cuatro personajes que se les irán uniendo a lo largo del juego recorren vastos paisajes, exploran laberintos subterráneos y se van conociendo unos a otros. Y, aún cerca del final, no tienen idea de en la que se están metiendo...

Sin duda lo más destacable de Final Fantasy IX, incluso sobre la historia, son sus personajes; cada uno de ellos tan profundo, bien desarrollado y, sobre todo, tan simpático, que uno acabará preguntándose tontamente cómo fue posible que Cloud (Final Fantasy VII) o Squall (Final Fantasy VIII) le hayan llegado a caer bien alguna vez. En efecto, para que el regreso a las viejas costumbres fuera total, por primera vez en Playstation Square nos devuelve personajes por los que es posible sentir admiración en lugar de lástima (y me habrán de perdonar, por favor, todos los que alguna vez se hayan sentido identificados con los solitarios, psicóticos y engreídos protagonistas de los dos juegos anteriores). El carácter de estos personajes se refleja perfectamente en su diseño; para sustituir los elegantes y refinados dibujos de Tetsuya Nomura (de los dos Final Fantasy anteriores), el estupendo director de arte, Hideo Minaba, reunió a todo un equipo de ilustradores, que, en un estilo «manga» tradicional que recuerda muchísimo las creaciones de Hayao Miyazaki (¡¡¡¿qué?!!! ¿Alguien quiso repetir el caso de los OAVs?) captura a la perfección la calidez de Zidane y sus amigos, y por supuesto de las personas con quienes tienen que toparse, y hasta de los enemigos que hay que derrotar. Y por supuesto, el ya legendario Yoshitaka Amano regresa para deleitarnos con su muy personal concepción de todos ellos.

El sistema de juego en sí no cuenta con muchas innovaciones; es principalmente repetir todo lo que de bien hecho había en los otros juegos. Pero de esto podemos extraer algunos pequeños detalles que mejoran la jugabilidad.

Comencemos con el combate, que es exactamente igual que los juegos anteriores, salvo porque los famosos «Limits» ahora se llaman «Trance»... y cuentan con una explicación dentro de la historia del juego. De forma semejante a como ocurría en el FF VIII, pero por acumulación de daño, como en FF VII, al llegar al estado de Trance tu personaje cambia su forma normal de lucha para soltar una serie de ataques aprendidos a lo largo del juego; algunos, particularmente en el caso de Zidane, son devastadores, y una buena opción para terminar con una pelea de jefe sin sufrir demasiado. Al final del combate, recibiremos puntos de experiencia, puntos de habilidad (que se utilizarán como explicaremos más adelante) y dinero... ¡por fin!

Para las armas y armaduras, ésta vez, al igual que en el octavo capítulo, tenemos la opción de crearlas (una pena que no sea posible refinar las cartas del minijuego, Tetra Master). Pero el procedimiento aquí es mucho más semejante a lo que hacíamos en otro juego de Square, Parasite Eve: por una módica cantidad y llevando a varios talleres los objetos adecuados, es posible, además de crear objetos nuevos, mejorar los que ya tenemos. Para que ésto se hiciera más obvio, un guiño de ojo: los herreros del taller de la enorme ciudad de Lindblum se llaman Torres y Wayne, al igual que los agentes encargados del armamento en Parasite Eve.

El sistema de armas incluye el de aprendizaje de habilidades, inspirándose en los juegos VI, VII y VIII; pero es infinitamente menos complicado que éste último. Cada personaje cuenta con una pantalla de habilidades (en el caso de los magos e invocadoras –en efecto, quienes tienen este poder aquí son chicas-, existe una pantalla de magia que sustituye a la del Trance en los otros). La forma de adquirir estas habilidades es por medio de las armas, armaduras y accesorios que les vamos equipando. Por primera vez, será importante que no nos precipitemos a cambiar las armas y accesorios cuando encontramos o compramos mejores. Cada arma, armadura y accesorio nos permite aprender alguna habilidad particular, cosa que haremos acumulando puntos de habilidad. Mientras el personaje tenga equipada su arma, podrá usar la habilidad que ésta le da y al mismo tiempo iría aprendiendo. Una vez la haya aprendido (y ésto es un sistema que los jugadores de rol tradicional podrán comprender muy bien), podemos acceder a la pantalla de habilidades y programar (encender, mejor dicho) las que queramos utilizar; el número de habilidades que podamos tener en activo dependerá de puntos para encender que se nos irán dando mientras nuestro personaje sube de nivel.

Ésto aumenta de manera considerable el sentido estratégico de los combates; en otras palabras, ya no se vale pelear a lo loco. Si vamos a enfrentar a un enemigo que tenga la desagradable costumbre de lanzamos el hechizo de terremoto, simplemente encenderemos la habilidad de ``Auto-Float``; nuestro personaje aparecerá flotando en la pantalla, y lo que pase en el suelo no nos afectaría. Si otro enemigo es aficionado al terrible (y a veces mortal) hechizo de ``Stop``, que paralizará por completo a nuestro personaje, podremos contrarrestarlo al encender L. ocomotion``. Y esto sólo por mencionar algunos ejemplos. De la misma forma, nuestros magos e invocadoras podrán ir acumulando un buen repertorio de hechizos, desde los básicos como fuego y curar, hasta los muy poderosos ``Meteor`` y ``Holy``. Muchas veces ocurrirá que un accesorio o

http://arlequincreations.org/

arma que proporcione ciertas habilidades a uno de nuestros personajes, a otro le permita aprender habilidades completamente distintas. Y ya que hay la posibilidad de forjar armas nuevas a partir de las que uno ya tiene, está de más decir que el vender las para conseguir dinero no es una buena idea. Las invocaciones merecen tratarse aparte. En esta ocasión, se llaman Eidolon, una palabra griega que significa «imagen» , y son parte escencial de la historia, y no meros extras. Las invocaciones se aprenden de la misma forma que los hechizos, salvo que los accesorios específicos que hay que equipar son joyas, y entre ellas nos encontraremos a muchos viejos conocidos: Ramuh, Ifrit, Shiva, Leviathan, Bahamut y Odin, entre otros; y también a alguna que otra cara nueva. Su aparición en pantalla está muy bien lograda, aunque no es tan vistosa como la de los anteriores Final Fantasy de Playstation, y, respondiendo al clamor general de que las invocaciones en ellos resultaban demasiado largas y entorpecían el combate, en la mayor parte del juego sólo veremos una versión abreviada de su aparición. Ahora, si no tenemos tanta prisa y queremos disfrutar de la versión completa, simplemente equipamos a nuestras invocadoras con un accesorio llamado Pumice Piece, y asunto arreglado.

¿Nos gustan los minijuegos? Final Fantasy IX está más que plagado, aunque sin llegar a la locura del VII. En primer lugar tenemos el de cartas, Tetra Master, que ya mencionamos, muy semejante a Triple Triad del VIII, pero en el que interviene más la buena suerte que las cartas poderosas. A lo largo del juego iremos ganando cartas, ya sea en combate o en partidas con otros personajes, y en un momento dado necesitaremos ganar un campeonato para poder continuar. Tras conseguir nuestro Chocobo, además de tener un seguro medio de transporte para distancias cortas, podremos utilizarlo para encontrar tesoros. Hay varias pruebas de agilidad en el manejo de botones; la primera, casi al empezar el juego, es un combate de espadas simulado con el que Zidane y su compañero de Tantalus Blank deleitan al público durante la obra en Alexandria. Y, aunque no sea precisamente un minijuego: los puntos de grabación, esta vez, son nada más y nada menos que los simpáticos Moogles, esa mezcla de gato, murciélago y osito de peluche que ya conocemos. Pero, además de registrar nuestros avances en sus libros, los Moogles también nos piden que hagamos las veces de correo y entreguemos su correspondencia; ésto, más adelante, nos permitirá enriquecer la historia del juego. La exploración en Final Fantasy IX es algo más lineal que en los otros juegos; de hecho, para los que no tienen un minuto que perder, los puntos de interés (sitios dónde hay tesoros o algo qué hacer) están claramente marcados. A esto se incorpora el llamado «Active Time Event»; en algunos momentos de la historia, un letrero en pantalla nos indica que mientras nuestro personaje en turno está dedicado a alguna actividad; en algún lugar del mundo ocurre otra cosa, y nosotros decidimos, al apretar un botón, si queremos enterarnos o no. La música, finalmente, es la cereza del pastel. Nobuo Uematsu, el compositor de cabecera de todos los Final Fantasy, ha creado una serie de melodías nuevas, y las ha mezclado en forma magistral con temas antiguos y conocidos. A lo largo de las cincuenta y cinco horas que, en promedio, dura el juego, flota el esperanzador tema principal, ``Memories of Life``, que, en su interpretación por la cantante japonesa Emiko Shiratori, nos hará preguntarnos (sí, una vez más) si la china Faye Wong de veras valía el millón de dólares que le dieron por cantar, en el juego anterior, el tema también hermoso pero en absoluto superior ``Eyes on Me``. En conclusión, Final Fantasy IX, envuelto por un halo de deliciosa nostalgia, es, al tiempo que un paso adelante, un homenaje a los juegos anteriores (como lo podremos notar en los nombres de algunas armas y hechizos, entre otras múltiples referencias) y una refrescante vuelta al pasado, muy merecida, sobre todo, para los jugadores que han seguido la serie desde sus principios, pero disfrutable igualmente para quienes se acercan a ella por primera vez. En ningún momento decaerá lo dinámico y entretenido de la historia, y el final les arrancará lágrimas; garantizado.

PERSONAJES:

Zidane Tribal. Oficio: Ladrón. Arma de preferencia: Dagas y espadas cortas. Zidane, el protagonista, es un chico impulsivo, en extremo alegre y entusiasta; le gusta hacer reír y al parecer tiene una forma bastante liviana de ver la vida. Es un coqueto... o peor y piensa demasiado en las chicas, sobre todo en la princesa Garnet (en cierta parte del juego lo pescaremos cuando tiene un sueño... ejem... raro con ella). Pero con todo y sus defectos, a Zidane lo domina su generosidad, y su sentido de la amistad le nace del alma... inclusive en sus momentos de mayor angustia.

http://arlequincreations.org/

Garnet Til Alexandros (Dagger). Oficio: Invocadora y maga blanca. Arma de preferencia: Varas y raquetas mágicas (sí, va en serio). Garnet (Dagger, se llamará a sí misma, en honor del arma preferida de Zidane), recién entrada en la adolescencia, tiene ya una pesada carga de mortificaciones. Es muy seria, correcta y estudiosa, aunque cuenta también con un refinado sentido del humor. Piensa más en las otras personas que en sí misma, y eso la llega a meter en problemas. Su capacidad como invocadora no se descubre sino hasta avanzado el juego... y tiene que ver con el secreto de su verdadero origen.

Vivi Oruntia. Oficio: Mago negro. Arma de preferencia: Bastones. Todo un filósofo depresivo a los nueve años de edad, Vivi fue adoptado por un miembro de la tribu Qu (la raza de Quina), y no tiene la menor idea de dónde vino ni a dónde irá. Se la pasa cuestionando su propia existencia. A lo largo de la historia, le saldrán muchas más razones para preocuparse, y no tendrá más remedio que enfrentar sus temores, y, sobre todo, su bajísima autoestima.

Adelbert Steiner. Oficio: Caballero. Arma de preferencia: Espadas. El capitán de los Caballeros de Pluto se toma su trabajo en serio. Demasiado. Tanto, que su mente cuadrada no le permite ver más allá de sus narices. Steiner tiene cabeza de piedra... y corazón de oro. Es un gran luchador, pero ha sacrificado todas sus necesidades personales a favor de su fidelidad a Garnet y a la Reina Brahne. Tanto, que no se da cuenta sino hasta que ya es demasiado tarde, que la reina lo ha traicionado, y ni por enterado se da cuando una mujer muy guapa comienza a echarle los perros... pero esa es otra historia.

Freya Crescent. Oficio: Dragoon. Arma de preferencia: Lanzas. Discreta, prudente, en algunos casos irónica, Freya es una especie de mujer-rata de la ciudad de Burmecia. Como Dragoon, es una guerrera ágil y poderosa, pero también una consejera confiable (como podremos constatar en su amistad con Amarant). Pocos saben que bajo su estoicismo se oculta un corazón hecho trizas por un amor perdido... y una talentosa bailarina de tap irlandés.

Quina Quen. Oficio: Mago/a azul y cocinero/a. Arma de preferencia: Tenedores (repito, va en serio). Sobre el sexo de este personaje, hay muchas especulaciones; una servidora se inclina a pensar que es mujer, debido a sus actitudes maternalistas. Quina es todo un gourmet; su mayor deseo es pasar por el mundo comiéndose todo lo que encuentra. Pero no hay que quejarse por ello; como mago/a azul, al comerse a sus enemigos puede aprender sus habilidades y utilizarlas a favor del grupo. Y, a pesar de su obsesión con la comida, es un ser bondadoso y comprensivo.

Eiko Carol. Oficio: Invocadora y maga blanca. Arma de preferencia: Flautas y raquetas mágicas (...bueno, olvídenlo). Eiko tiene seis años, pero es lo suficiente madura y responsable para llevar una casa. Mejor dicho, toda una aldea entera. Ha vivido sola con sus amigos Moogles; es la única sobreviviente de un pueblo de invocadores destruído por una fuerza extraña. Puede ser caprichosa a veces, pero en el fondo es muy sabia, tanto que incluso puede aconsejar a Dagger para enfrentar cualquier clase de situación difícil.

Amarant Coral. Oficio: Artista marcial. Arma de preferencia: Garras. Es el ``pose`` del grupo. Sigue a Zidane solamente por curiosidad; no puede comprender cómo alguien en el mundo tenga en tanta estima a sus amigos, y se la pasa haciéndole preguntas incisivas al respecto. Está tan orgulloso de sí mismo, que a veces se pone insoportable. Siempre con la actitud autosuficiente de «no necesito a nadie», le importan un comino (o al menos eso dice) las relaciones humanas. Ya aprenderá... aunque sea a trancazos.

FINAL FANTASY IX.
Idea original y productor: Hironobu Sakaguchi.
Director: Hiroyuki Itou.
Director de Arte: Hideo Minaba
Ilustrador: Yoshitaka Amano
Música: Nobuo Uematsu.
Compañía: Squaresoft.

http://arlequincreations.org/

FINAL FANTASY X

ファイナルファンタジーX

Por: Alain R.

http://arlequincreations.org/

Tidus se prepara para la nueva partida de Blitz Ball ante un estadio lleno y distraido, el juego comienza y un hombre de mediana edad lo ve desde arriba dándose cuenta del peligro que se aproxima da mediavuelta y se retira con un andar por demás tranquilo, Tidus prepara una "chilena"saliendo por el límite superior del área de juego momento en el cual ve de frente la amenaza que se cierne sobre su ciudad; en medio de una burbuja de agua llega el destructor del mundo la bestia conocida como Shin.

Final fantasy X salió a la venta en Japón el pasado mes de julio, consta de dos dvd's el primero con el juego, si solamente es un disco y el segundo contiene el make up, entrevistas con miembros de Square y un video con imagenes del lo que será el Final Fantasy XI el primero de estos que se podrá jugar en línea.

Con una calidad nunca antes vista en un video juego, nuevamente de la mano de Hironobu Sakaguchi (productor), Nobuo Uematsu en la composición musical y Nomura Tetsuya en el diseño de personajes. Se creó lo que he llamado la mejor pelicula que he jugado. Algunos se preguntarán por qué; déjenme explicarles; Final Fantasy X da un salto con respecto a las entregas anteriores (VII, VIII y IX), tan grande como lo dió el Final Fantasy VII respecto a sus predecesores en el supernintendo. De entrada nos encontramos con un mundo completamente tridimensional, dejando de lado los escenarios en 2do; gráficos estremadamente reales superiores incluso a los de la película

http://arlequincreations.org/

y los personajes no solo hablan, lo que en si ya es un avance gigantesco, gracias al Facial Motion System, tienen expresiones reales además de un exquisito tema principal de nombre "Suteki da ne" interpretado por Rikki.

El mundo se llama spira y los summons reciben ahora el nombre de Aeons, estos reducen su numero, pero a cambio puedes manejarlos como si fueran un personaje normal obviamente más poderosos; pueden hacer magias, ataques fisicos y lo mejor, todos cuentan con overdrive, el equivalente de los límites. Spira era un mundo con grandes avances tecnólogicos, ahora perdidos a causa de la destrucción ocasionada por Shin, a quien te encontrarás constantemente en el juego dejando a su paso solamente muerte y destrucción.

Volviendo a la historia; Shin destruye la ciudad de Tidus, este es ayudado a escapar por Auron quien al verlo intentar pelear con los puños le da su primera espada, Tidus logra escapar, pero Auron es absorbido por el Shin, cuando Tidus recobra la conciencia se encuentra flotando entre los pocos restos de su ciudad. Se refugia en unas ruinas donde conoce a un grupo de piratas lidereado por Rikku quien está enfundada en un traje de lo mas sugestivo; Tidus los ayuda a abrir unas ruinas, poco tiempo después Tidus cae por la borda y va aparar a una isla donde conoce a Wakka y es es quien lo lleva al templo de Valfor, aquí es donde conoce a una tierna chica que tiene un ojo verde y otro azul; la nueva ternura de Square de nombre Yuna, y a sus dos guardianes Lulu y Kimari, Yuna se encuentra en medio de una misión, despertar a todos los Aeons para enfrentar al Shin, Tidus literalmente se pega a ellos y toman rumbo al templo de fuego, instantes después de despertar al seguno Aeon, viejo conocido por

http://arlequincreations.org/

cierto, Shin destruye el pueblo que acaban de abandonar, aquí se da una de las mejores batallas del juego donde los personajes atacan a Shin desde la cubierta del barco. El Barco regresa al pueblo y Yuna hace un baile para liberar las almas, el cual de sólo verlo te hace pensar que Yuna no es un personaje de videojuego, pues se mueve con una soltura increíble y por momentos parece más que humana.

Poco más adelante un juego de Blitzball en el que Tidus substituye a Wakka es interrumpido por unas bestias, aquí reaparece Auron, pero parece no ser suficiente; para contenerlos, entonces desde una esquina del estadio "oportunamente" Seimur invoca a Anima y logra contener el ataque, se nota cierta atracción hacia Seimur de parte de Yuna, cosa que a Tidus no le hace ninguna gracia, solventado el problema y después de un intento de secuestro a Yuna por parte de los excompañeros de Rikku el grupo ahora con Auron al lado inician la travesia para despertar al Aeon Unicornio, en el camino Tidus se encontrará Rikku abandonada en la orilla de un lago. Poco mas adelante estando Seimur presente, una trampa bien organizada para destruir al Shin fracasa ¿Coincidencia?

Pero como tampoco se trata de contarte todo el argumento de este maravilloso juego-película, nos detendremos por aquí, no sin decirte que enfrentarás situaciones mas emocionantes como irrumpir en la boda de Yuna y Seimur, el muy desgraciado casi lo logra; una pelea de Kimari contra dos de su especie para demostrar su valor, la destrucción de la ciudadela de los piratas ante la desesperación de Rikku; conocerás la historia de Auron, Braska, Seimur y un misterioso tipo de barba y bigote que guarda una relación muy estrecha con Tidus, además de la batalla final contra Shin, que no es el final, este juego te guarda aún muchas sorpresas.

Si tienes la oportunidad, cómpralo pues no se parece a nada de lo que conoces te va a sorprender, a encantar y terminarás concordando conmigo: "Es la mejor película que he jugado"

LOS PERSONAJES

TIDUS

Edad: 17 años
Arma: Espada
Voz: Seiichi Morita
Tidus es un jugador de blitz ball, aunque no el mejor, pero tiene un fuerte deseo de victoria, su vida tentrá un giro inmenso después de que su camino toque con dos personajes: Shin y Yuna.

YUNA

Edad: 17 años
Arma: Staff
Habilidad: Yuna es una summoner o invocadora
Voz: Mayuko Aoki
Yuna es hija del gran summoner Braska

WAKKA

Habilidad: Wakka ataca con magia de estatus veneno, darkness, etc
Arma: una pelota de Blitzball
Wakka a mi parecer es uno de los mejores personajes aparte de ser uno de los mejores jugadores de Blitzball, si no es que el mejor.

RIKKU

Habilidad: Robar
Arma: Mmmm... pues algo entre un boxer y una daga
Voz: Marika Matsumoto
Rikku es una ladrona y de hecho el primer personaje que conoces en el juego, después del ataque de Shin

KIMARI

Edad: desconocida
Habilidad: Magia azul
Arma: Lanza
Kimari es uno de los guardianes de Yuna

http://arlequincreations.org/

AURON

Edad: desconocida pero es el más viejo del grupo
Habilidad: Guardian
Arma: Espada
Voz: Hideo Isihikawa
Auron era el líder de los guardaespaldas de el Alto Summoner Braska, es estricto y de cierta forma es el maestro del grupo, él le da la primera espada a Tidus durante el ataque de Shin

http://arlequincreations.org/

SEIMUR GUADO

Edad: 26
Habilidad: Seimur controla varios tipos de magia a un nivel alto y escapas de invocar al Aeon Anima
Voz: Sunichi Suriabe
Seimur es mitad demi-dios(?) mitad humano, es el líder de la religión llamada Ebon.

http://arlequincreations.org/

LULU

Habilidadd: Magia negra
Arma: El peluche en turno, comienza con un muñeco Mog
Voz: Rio Natsuki
Lulu es el otro guardian de Yuna además de ser el personaje que más miradas atrae, Jeje.

Alternativo

EHRGEIZ

Por: Rodrigo Olvera Farrera

Hace 50 años una misteriosa espada que guarda en su interior una extraña piedra de un material desconocido fue hallada dentro de las ruinas de un viejo castillo alemán. Esta arma fue bautizada como Ehrgeiz y se decidió que solo debía portarla la persona mas fuerte del mundo, Cuestión que quedaría por demás decidida en un campeonato de artes marciales que obvio, llevaría el nombre del arma en cuestión.
Bonito pretexto para un nuevo torneo, Pero no, hay una historia detrás de esto y un misterio por resolver, ya que por lo visto la asociación terrorista Red Scorpion (pagaran lo de las torres gemelas, malditos) ha mostrado un amplio interés por una ancestral tecnología de origen desconocido hallada dentro de una ruinas en medio oriente de la cual presumen que pose el secreto de la inmortalidad. Por meras especulaciones se ha llegado a creer que la piedra misteriosa que guarda dentro la espada Ehrgeiz es la llave para activar toda esa tecnología.

Bajo este guión, la producción de Hirohide Nomiura y la dirección de Seichi Iichi, Square soft. En compañía de los creadores del afamado Tekken y soul Kalibur entre muchos otros éxitos; Namco, al igual que la compañía Dream Factory lanzan en 1997 el no tan exitoso pero sí muy revolucionario juego de peleas; EHRGEIZ God bless the ring (dios bendiga el ring) dentro del cual el uso de la 3D se explota de una forma muy interesante con la incursión de una vista semi aérea ó como en los comics se le llama ojo de águila a ∫ dentro de escenarios tridimensionales que dejan de ser planos ya que si, bien disponemos de un cuadrilátero de lucha al principio, luego los demás escenarios poseen desniveles que hacen mas entretenida la corretiza, emm la pelea. Y es que realmente esto es un pega y corre, claaarooo a menos que domines bien a tu personaje, cosa que no es tan difícil (si dejas de intentar lanzar hadokens y hallas como dejar de rodar como loco por todo el escenario) ya que estos aparte de ser llamativos y carismáticos, cortesía del diseñador: Tetsuya Nomura, son bastante dinámicos ya que te dan la oportunidad de desencadenar varios combos, realizar counters, y disponer de poderes especiales. Todo esto se consigue con solo un botón de salto, uno de guardia, como en Mortal kombat, uno de ataque fuerte, uno de ataque medio, uno de barrida y por ultimo uno de poderes, así es, lanzas ataques especiales con solo apretar un botón pero... estos se limitan por una barra de energía que se agota rápidamente. Los movimientos de batalla de los personajes fueron asesorados por el instituto de artes marciales Pachild Pikua Chuan y por el Capoeira regional Japao.
El juego no solo es de peleas posee aparte de los cuatro mini juegos; infinity battle, battle runner, battle beach y battle panel que son leves variaciones del mismo juego principal, el modo aventura; The Forsaken Dungeon, algo así como el castillo olvidado, en el cual juegas con el arqueólogo japonés de 39 años y tres veces campeón del Ehrgeiz gracias a sus técnicas de combate brasileñas: Koji masuda ó su ayudante inglesa de 20 años; Claire Andrews protagonizando así la aventura en la que ambos descubrieron las ruinas misteriosas de medio oriente, gran parte de la historia del juego se desenvuelve allí. Otro punto bueno del juego son los cinemas displays que muestran el potencial grafico al que Square nos tenia acostumbrados en el 97. y supervisados por el genio Nobuo Uematsu, sus alumnos Takayuki Nakamura y Shintaroui Takai crearon las estridentes músicas que acompañan el torneo.

http://arlequincreations.org/

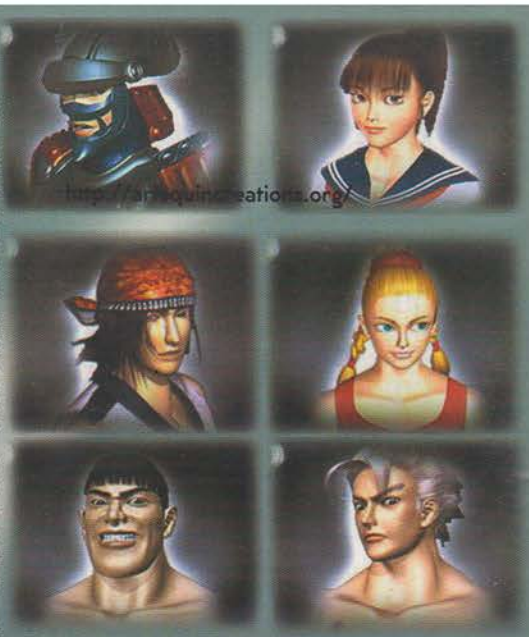
http://arlequincreations.org/

Ok no es el juego del siglo y la idea de rodar sin sentido hasta dominar los mandos no te atrae, talvez esto te llame la atención:
Resulta que en este juego puedes disponer de los siguientes Caracteres para romperte el hocico a tus anchas:
Proveniente de Final Fantasy 7 tenemos a menos que CLOUD STRIFE , el ex soldier de Shinra con todo y su gigantesca espada y hasta un limit.
Pero Cloud no viene solo lo acompañan; la voluptuosa regenta del bar; El séptimo cielo, miembro de avalancha y peleadora callejera experta en el Zangan Style de tan solo 20 años y 1.65 cts. ; TIFA LOCKHEART quien cumple años el 3 de Mayo(¿no mencione que esta profundamente enamorada de Cloud, verdad? ¡uuuuups! Ya lo hice)
Pero quizás el más interesante de estos personajes es el soldado legendario, espadachín perfecto, neta del planeta, mi padre, emm no es para tanto; Armado con su enorme Masamune, damas y caballeros por que todos lo querian, con ustedes: SEPHIROT, por fin con una voz, la del seiyuu Shin Ichiro Miki, aunque de por sí casi no dice nada. Aunque el display final que posee es un collage imposible de perderse de parte de los seguidores de este singular personaje.
Hay otros caracteres extraídos del Final Fantasy 7 pero estos los obtienes después de terminar el juego con cualquiera de los anteriores mencionados, y los chicos en cuestión son la carismática ninja de 16 años nacida en la tierra del Wutai y de 1.60 cts.; YUFFIE KISARAGI la cual por cierto cumple años el 20 de Noviembre, le secunda el enigmático pistolero Former Turk de 27 años y 1.84 de estatura; VINCENT VALENTINE que cumple años el 3 de Octubre y no creo que sea pariente de Jill Valentine de Resident evil 3.
Estos guerreros realmente no tienen historia de continuidad dentro de Ehrgeiz, lástima.

Pero no por lo anterior los competidores originales de Ehrgeiz desmerecen en absoluto y estos son:
DASHER INNOVA.- un luchador profesional de 38 años el cual fue discipulo del descubridor original de la espada Ehrgeiz, Karl Scheneider, quien al morir le deja una nota a su pupilo en la cual le ordenaba investigar la posible conexión de la mística arma con las ruinas misteriosas y sacar el mayor provecho del asunto, Innova esta tan obsesionado con eso que es capaz de cualquier bajeza a fin de conseguir lo que desea. (¿Le gustara mucho el baile Cha, Cha?)
GODHAND.— **touched for the hand of god.** De nacionalidad japonesa y 26 años de edad, Godhand cuyo verdadero nombre es Ken Mishima es un ex mercenario de Red Scorpion que deserto cuando perdió su brazo derecho el cual suplanto por uno cibernético. Él sabe del secreto del Ehrgeiz y de las ruinas así que ha decidido usar todo el poder que le otorga su compañía Mishima Construction Co. Y sus artes de pelea para conseguir la inmortalidad.
HAN DAE HAN.——Este coreano de 23 años es una estrella del cine de acción y un consumado maestro del Tae-kwan-do a quien le sucedió la peor desgracia de un Taekwandoi , perder su pierna, esta triste situación le sucedió hace un año en una de sus ultimas filmaciones dentro de la cual un enigmático humo negro le envolvió la pierna y la desapareció. No obstante eso Han sigue teniendo la sensación de que su pierna esta allí con él, pero esta no esta, razón por la cual se consiguió una prótesis bastante especial, digo posee mísiles, esas no se venden en la ortopedia de la vuelta,

Este guerrero supo que un fenómeno de la misma precedencia que el suyo se genero en el área de las ruinas místicas cuestión que lo impulsa a ingresar al torneo (a ver, un mocho, un manco. ¿Es Street Fighter para minús. Validos ó que?)
SASUKE.— Este Misterioso ninja del futuro es un mortal agente de Red Scorpions que posee amnesia por lo que ni el mismo sabe su identidad. Bien resulta que en una misión en la que estuvo a punto de matar a Koji Masuda supo de la Ehrgeiz y con la esperanza de que esta le recobre sus recuerdos decide entrar al torneo.

LEE SHUWEN.—— Este "anciano " es en realidad un letal asesino de Kempo ya que es capaz de matar a alguien con solo tocarlo con su técnica Nagayari. (Si Liza, el toque de la muerte) Pero lo que vuelve más interesante a este chino de supuestamente 47 años es el hecho de que él murió a causa de un letal veneno hace muchísimos años cuando fue escolta del primer emperador, pero un elixir le devolvió misteriosamente la vida así como lo mantuvo en una animación suspendida tantos siglos, ahora sin mas emperador que proteger el busca un hakkyokuken a su vida, esto es la perfección de su técnica ¿acaso esa es la razón por la que participa en este campeonato?



WOLF GIRL JO.— No sé si esta hermosa rubia de 18 años sea la versión femenina de Tarzan ó de Blanka de Street Fighter pero lo cierto es que cuando era niña el avión en donde viajaba con sus padres se estrello en lo más recóndito del Amazonas siendo ella la única sobreviviente del siniestro y hubiera muerto de no ser por una manada de "lobos" que la crió al más puro estilo Rómulo y Remo. Así al convivir con estos animales poco A poco fue superando las capacidades humanas por 3 veces el promedio, Fuerza, agilidad, velocidad, etc.. Una vez que su madre lobo falleció, ella se convirtió en la lideresa de su manada y llego a ser conocida por la gente de los alrededores como "la chica lobo come hombres" eventualmente fue capturada y vuelta prisionera para ser exhibida hasta que red escorpions la encontró y decidió reclutarla como una especie de comando experimental, bajo el nombre de Jo. Ahora es la agente infiltrada para conseguir la Ehrgeiz ¿ Lo lograra? ¿Hay lobos en el Amazonas?¿ Será la novia de Fenril de Saint Seiya? ¿Quién sabe?
PRINCE DOZA.—Este excelente kick boxista de 29 años, que posee una asombrosa fuerza y contundencia en sus golpes ha decidido entrar al Ehrgeiz sin mas miramientos que la pura dicha de aplastar a todos sus rivales para ser el mejor del mundo. (Al más puro estilo Goku ó Ryu) dominante de let5ales técnicas como el Rocket punch se vuelve un contrincante de cuidado. (¿No sé porque me recuerda a cierto kick boxista del street fighter y tampoco sé porque es británico cuando tiene toda la facha de Tailandés? En fin.)
"YO-YO"YOKO KISHIBOJIN.—— Esta oficial de la INTERPOL (I.C.P.O.) de tan solo 17 años es la heroina protagonista del Ehrgeiz , la cual a sus 10 años, su padre el arqueólogo Koji Masuda y por otro lado su madre una experta en el Kishibojin Ryu Jyujitsu se divorciaron, hecho que la hizo madurar muy rápido, así como aplicarse muchísimo en las artes marciales hasta lograr un dominio maestro de estas. Y ahora armada tan solo con un yo-yo y motivada por una carta que le envió su padre Yoko ingresa al Ehrgeiz con la finalidad de investigar las actividades sospechosas de Red Scorpions y reunirse con su padre. (Muérete de envidia Chunli.)
Como dato anexo Kishibojin es el nombre de un demonio que conoció al Buda y decidió unirse a la luz.

También puedes jugar con koji ó con Claire, los cuales después de acabar con otros personajes se vuelven seleccionables.
Del enemigo final solo te diré que es un perro el muy desgraciado y el verdadero final emmm no es lo que buscaban los competidores y si esta muy loco, esperemos que en el prometido Ehrgeiz 2 para Playstation 2 podamos saber algo mas concreto sobre el fin de esta elaborada historia, eso si es que ese Ehrgeiz 2 no paso a llamarse; "The Bouncer" ya que es muy semejante en el uso de juego. Esperemos que no sea así.

taoazael@hotmail.com

http://arlequincreations.org/

INVIERNO 2001

arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

9 LA MOLE

FESTIVAL DE COMICS Y ENTRETENIMIENTO

Comics
Anime
VIDEOJUEGOS
Videos
Historietas
Doblaje
Disfraces
MANGA
Conferencias
JUGUETES

30 DE NOVIEMBRE
1 Y 2 DE DICIEMBRE

CENTRO DE NEGOCIOS Y COMERCIO
DE LA CIUDAD DE MEXICO, CENEYCO
AVENIDA MORELOS 67, COLONIA JUÁREZ
ENTRE ABRAHAM GONZALEZ Y BUCARELI
MUY CERCA DEL METRO JUÁREZ
DE 9:30 A 19:00 HORAS INFORMES AL TEL. 56986273
www.animedia.com.mx/lamole

http://arlequincreations.org/ http://arlequincreations.org/

Segunda Reunión Manga-Cómic

1,2,3,4 Noviembre 2001

I.M.T2

Seinen
Animación japonesa y más...

2x1
presentando
esta revista

Foros
Debates
Mesas redondas
Talleres
Comics y su cultura
Clubs oficiales
Nuevas Propuestas
Juegos extremos
Juegos de rol
Disfraces
Revistas
Invitados
y mil
cosas
más

Para mayor información
visita nuestra página web
www.geocities.com/tlatelolcom
y también con nuestros amigos de:
www.animedia.com.mx
y www.esquizofreniacomics.com
o en Plaza Latino Loc.43
frente a la Torre Latino

Preventa $20 taquilla $30
En tiendas de Cómics
Con un buen disfraz
No Pagas tu Entrada

Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje 2 Norte y eje central
Presenta ésta revista y por cortesía de SEINEN
Sólo pagas 2x1
Tel: (01)273-05-96 5873-38-10
Correo electrónico tlatelolcom@hotmail.com
www.geocities.com/tlatelolcom/

Preventa en
Comics Latino
Plaza Latino Loc 43
Frente a la torre Latino

www.seinen.com.mx

mercado Libre.com
DONDE COMPRAS Y VENDES DE TODO

http://arlequincreations.org/